12.2009 | 73
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

Mario & Lugi Bowsers' Inside Story
Câu chuyện trong bụng rùa

AIGIII
e-Sports gây bất ngờ

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE 2
QUÉT SẠCH KHỦNG BỐ

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
TRÚNG THƯỞNG
Tr.11

Giá: 15.000 đồng

GIÁNG SINH MEGA
RƯỚC QUÀ KHUYẾN MÃI

Từ 16/11/2009 đến 30/12/2009

Khuyến mãi lớn nhất trong năm lên đến 5.000.000đ

MegaVNN-Đường truyền tốc độ nhanh vượt trội

Hãy cùng Viễn thông TP.Hồ Chí Minh chào đón mùa lễ hội cuối năm – Giáng sinh và Năm mới – với chương trình khuyến mãi đặc biệt lớn chưa từng có. Từ **16/11** đến **30/12/2009**, khi đăng ký các dịch vụ **Internet ADSL MegaVNN, Điện thoại cố định và Gphone**, bạn sẽ nhận được những ưu đãi hấp dẫn có giá trị lên đến hơn **5.000.000 đồng**.

Gọi ngay **39 116 116** để đăng ký dịch vụ.

Liên hệ ngay hôm nay!
- Gọi số **39.116.116**
- @ Truy cập website **www.hcmtelecom.vn/khuyenmaiMegaVNN**
- Đến cửa hàng Viễn thông TP. Hồ Chí Minh gần nhất

** Modem ADSL là tài sản của VNPT trang bị cho khách hàng trong thời gian sử dụng dịch vụ MegaVNN.*

MegaVNN – Dịch vụ ADSL được ưa chuộng nhất liên tục hai năm liền 2008 – 2009 do độc giả Tạp chí PC World bình chọn.

VNPT TP.HỒ CHÍ MINH

VNPT Cuộc sống đích thực

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game **GAME & GIẢI TRÍ**
Xuất bản hàng tháng

Tường Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Ngọc Hà

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

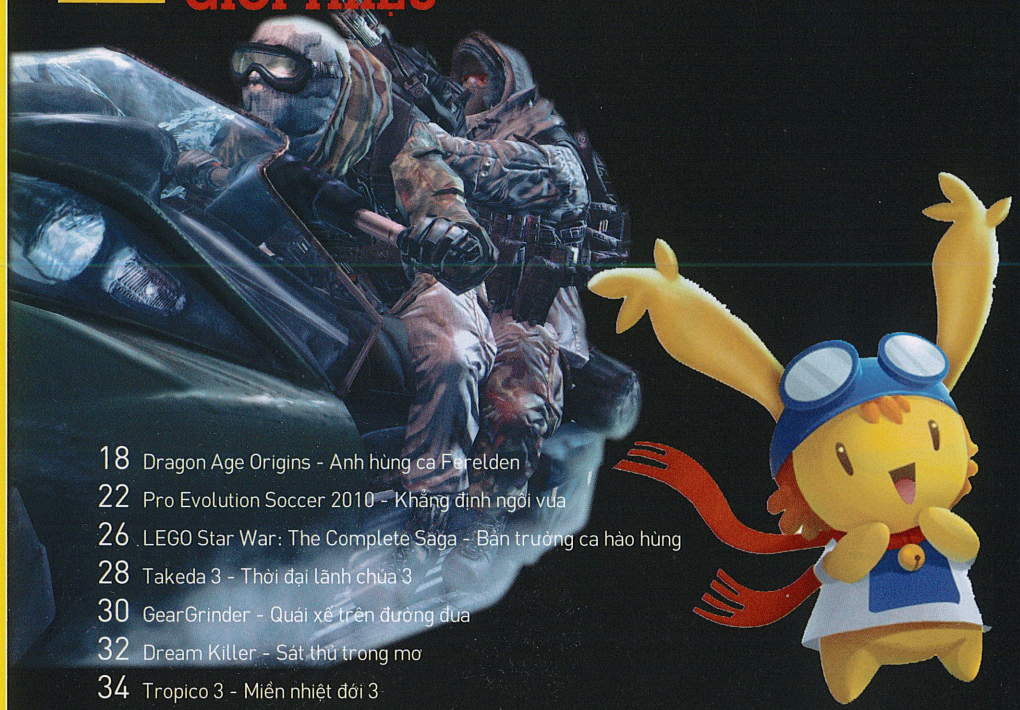
VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG **12.2009** - SỐ **73**

GIỚI THIỆU



18 Dragon Age Origins - Anh hùng ca Ferelden
22 Pro Evolution Soccer 2010 - Khẳng định ngôi vua
26 LEGO Star War: The Complete Saga - Bản trường ca hào hùng
28 Takeda 3 - Thời đại lãnh chúa 3
30 GearGrinder - Quái xế trên đường đua
32 Dream Killer - Sát thủ trong mơ
34 Tropico 3 - Miền nhiệt đới 3
36 Section 8 - Tiểu đội 8
38 Machinarium - Robot biết yêu
40 Dawn of Magic 2 - Kỷ nguyên phép thuật 2
41 Fifa Manager 10 - Ông bầu sân cỏ 2010
42 Football Manager 2010 - Huấn luyện viên chuyên nghiệp
44 Left 4 Dead 2 – Chạy trốn tử thần
48 Tekken 6 - Thiết Quyền Vương 6
50 Call of Duty: Modern Warfare 2 - Quét sạch khủng bố
52 NBA 2K10 - Siêu sao bóng rổ nhà nghề
54 Bayonetta - Nữ phù thủy quyền năng
60 Digger HD - Đào vàng
61 Lostwinds: Winter of The Melodias - Mùa đông Melodias
62 Need For Speed Nitro - Đường đua mạo hiểm
64 Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up - Ninja rùa loạn đả
66 New Super Mario BROS. Wii - Giải cứu công chúa Peach
68 A Boy and His Blob - Giải cứu Blobolonia
69 Drawn to Life: The Next Chapter - Vẽ màu cuộc sống
70 Mario and Luigi Bowser's Inside Story - Câu chuyện trong bụng rùa
72 Nostalgia - Phiêu lưu trên bầu trời

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng
(Ấn phẩm mới)

NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM 010 100
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

CHUẨN BỊ "SĂN" GAME MIỄN PHÍ

Tải về 10 game miễn phí ngay hôm nay tại nokia.com.vn/gameloft, bao gồm Asphalt 4: Elite Racing, Assassin's Creed, Prince of Persia®, Texas Hold'Em Poker, Block Breaker Deluxe 2, Brain Challenge 2, Zombie Infection, Platinum Sudoku 2, Rayman Raving Rabbids TV Party và Paris Nights. Nhanh chân lên! Hàng loạt game cực "hot" đang chờ bạn khám phá.
KHÁM PHÁ NHIỀU HƠN, TẬN HƯỞNG NHIỀU HƠN CÙNG NOKIA.

SẴN SÀNG ĐÓN NHẬN NGÀN ĐIỀU THÚ VỊ.

nokia.com.vn/gameloft

NOKIA
Connecting People

gameloft

NOKIA
ovi

* Chỉ áp dụng trong thời gian có hạn. Có thể tính phí tải dữ liệu và các loại phí khác, vui lòng liên hệ với nhà cung cấp dịch vụ. Có hiệu lực trên một số dòng điện thoại của Nokia. Chương trình có thể khác nhau tùy theo từng quốc gia/ vùng.

© 2006 - 2009 Gameloft. Bản quyền thuộc tập đoàn Gameloft. Platium Sudoku, Gameloft và logo Gameloft là nhãn hiệu đã được đăng ký của Gameloft tại Mỹ và các quốc gia khác. Tất cả nhà sản xuất, xe ôtô, xe gắn máy, tên gọi, nhãn hiệu và những hình ảnh liên quan trong Asphalt 4: Elite Racing là nhãn hiệu hoặc sản phẩm có bản quyền của các chủ sở hữu tương ứng. Được phát hành bởi Gameloft dưới sự chấp thuận của Ubisoft Entertainment. Dựa trên Prince of Persia® của Jordan Mechner. Prine of Persia là nhãn hiệu đã được đăng ký của Jordan Mechner và Prine of Persia là nhãn hiệu đã được đăng ký của Jordan Mechner và được cho phép sử dụng. Assassin's Creed và Rayman Raving Rabbids, các nhân vật trong Rayman, Ubisoft và logo Ubisoft là nhãn hiệu đã được đăng ký của Ubisoft Entertainment tại Mỹ và các quốc gia khác

DÒNG CHẢY GAME

5 Tin thế giới

7 Tin trong nước

8 Đại hội Thể thao châu Á Trong Nhà lần III - Asian Indoor Games III: e-Sports gây bất ngờ

12 Thể thao điện tử: Một nhánh của thể thao giải trí

14 Lên tiếng cho PES

17 World Cyber Games (WCG) Grand Final 2009: Hội toàn cầu thời suy thoái

SẮP PHÁT HÀNH

73 Metal Gear Solid: Peace Walker - Đặc công hòa bình

74 Epic Mickey - Mickey huyền thoại

PHẦN CỨNG

76 "Cơn bão" mới cho FPS

78 Chẳng ngại cấu hình "khủng"

79 Cho nhu cầu cao cấp

80 Lựa chọn cho di động

81 Thêm lựa chọn cho tản nhiệt

82 Trợ thủ không thể thiếu

83 Sony Ericsson Aino – Điện thoại kết nối với PS3

84 Hàng "độc" cho dân sưu tập

TRỢ GIÚP

85 Hỏi & đáp

86 Đấu giá: Nét đẹp trong MMORPG

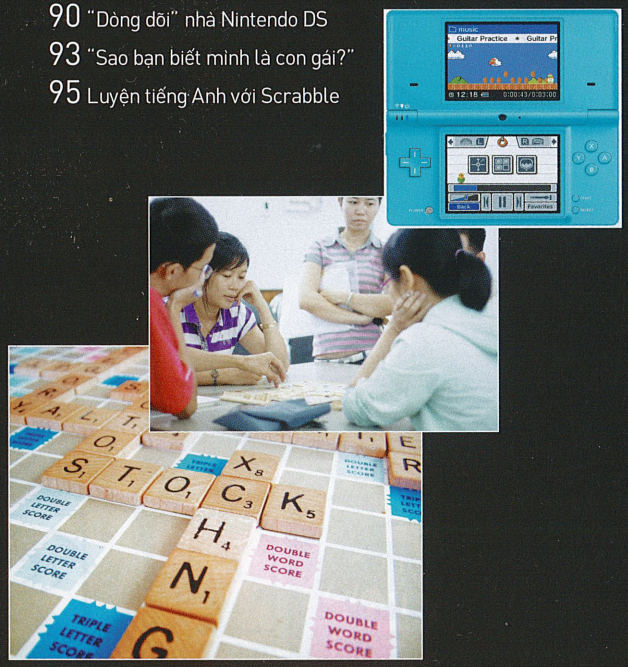
88 Tìm thực trong ảo

SÂN GAME

90 "Dòng dõi" nhà Nintendo DS

93 "Sao bạn biết mình là con gái?"

95 Luyện tiếng Anh với Scrabble



TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90*, thực hiện tương tự cho A và B. Để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/XXXXX*, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

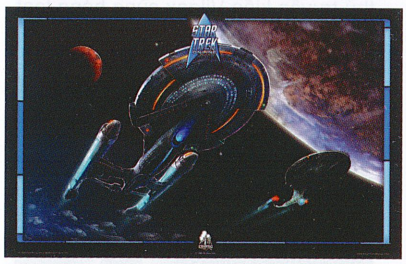
STAR TREK ONLINE SẴN SÀNG VÀO ĐẦU 2010

Theo thông báo mới nhất của hãng phát hành game Atari, trò chơi trực tuyến nhiều người chơi (MMO) Star Trek Online do hãng Cryptic phát triển sẽ chính thức lên bệ phóng ngày 2/2/2010.

Star Trek Online sẽ lấy bối cảnh y hệt như loạt phim Star Trek trên truyền hình cũng như điện ảnh. Người chơi sẽ hòa mình vào thế giới của những chuyến phiêu lưu đầy mạo hiểm, đi xuyên qua nhiều vùng vũ trụ khác nhau. Đặc biệt là khả năng lái chiếc phi thuyền Enterprise đặc trưng của Star Trek

Với bản game Star Trek Online này, hãng phát triển Cryptic đã tạo nên một làn sóng thứ 2 trong làng game trực tuyến. Làn sóng đầu tiên là game City of Heroes vào hồi tháng 9/2009. Như vậy, chưa đầy 6 tháng, Cryptic đã khiến làng game "điên đảo" vì những sản phẩm vô cùng ấn tượng.

Hãy cùng chờ đón xem liệu Star Trek Online có đạt được thành công như đã từng làm được trên phim không nhé. Mọi chi tiết về game có tại *www.startrekonline.com*.



ZELDA SẼ ÁP DỤNG CÔNG NGHỆ MOTION PLUS

Đã có nhiều ý kiến cho rằng phiên bản Zelda dành cho Wii sẽ sử dụng công nghệ Motion Plus cho Wii Remote nhưng đến nay điều đó mới được hé lộ đôi chút. Zelda là một trong những dòng game nổi tiếng dành cho các hệ máy chơi game của Nintendo, do đó các phiên bản tiếp theo của Zelda trên Wii hiển nhiên sẽ ứng dụng những công nghệ mới nhất mà Nintendo đưa ra.

Tuy những bí ẩn về Motion Plus trong Zelda chưa rõ ràng lắm. Có một điều chắc chắn là phiên bản Zelda mới nhất đòi hỏi phải có Motion Plus mới chơi được – theo Shigeru Miyamoto, Trưởng bộ phận sản xuất dòng game Zelda.

Shigeru Miyamoto nói nhóm phát triển đang sử dụng công nghệ Motion Plus vào dòng game này nhằm mang lại cho người chơi những cảm giác thật hơn trong chiến đấu. Ví dụ, sử dụng Motion Plus khi cầm kiếm sẽ tạo nên một hệ thống ngắm mục tiêu mới thay vì chỉ là trỏ trên màn hình như các phiên bản trước.

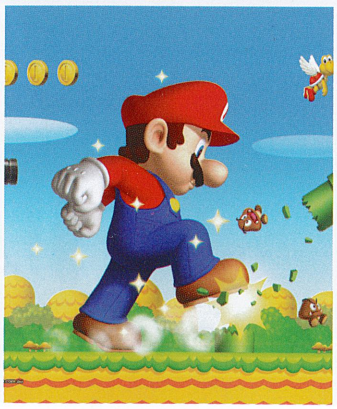
NEW SUPER MARIO BROS. SẼ CHIẾM LĨNH THỊ TRƯỜNG CUỐI 2009

Đó chính là nhận định của EEDAR - công ty chuyên nghiên cứu thị trường game về game sắp ra mắt của hãng Nintendo. Theo ông Jesse Divinch, nghiên cứu viên của EEDAR, mặc dù Call of Duty: Modern Warfare 2 đã được tung ra và chiếm ngôi đầu của các bảng xếp hạng nhưng chúng ta không thể đánh giá thấp New Super Mario Bros. cho hệ máy Wii của Nintendo.

Một điều đảm bảo rằng New Super Mario Bros. sẽ là một trong những tựa game hàng đầu của mùa lễ cuối năm 2009 này. Ông Divinch nhận xét, mặc dù trong thời gian ngắn này, phiên bản Call of Duty: Modern Warfare 2 cho Xbox 360 sẽ có thế mạnh nhưng về lâu về dài, game New Super Mario Bros. sẽ độc tôn với số khoảng hơn 15 triệu bản game bán ra trên toàn cầu.

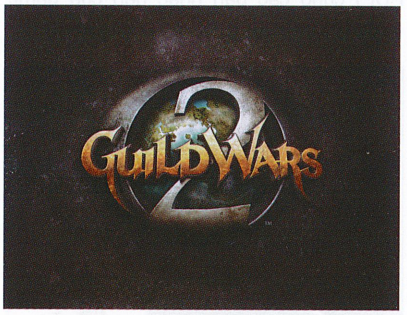
Bên cạnh đó, Chủ tịch hãng Nintendo tại Mỹ, ông Reggie Fils-Aime cho rằng New Super Mario Bros. cũng sẽ "hạ bệ" Call of Duty: Modern Warfare 2 ít nhất trên một hệ máy.

Thêm một minh chứng cho điều trên chính là công ty GameStop xác nhận New Super Mario Bros. là một trong những game đang được đặt hàng nhiều nhất. Ông Tony Bartel, Phó Chủ tịch Kinh doanh và Marketing của GameStop cho biết, hiện nay các cửa hàng bán lẻ của GameStop nhận được rất nhiều đơn đặt hàng cho tựa game này. Chắc chắn đây sẽ là món hàng "nóng" nhất trong dịp mua sắm cuối năm.



GUILD WARS 2 SẼ RA MẮT VÀO NĂM 2011

Theo NCsoft, game thủ có thể dùng bản thử nghiệm vào năm 2010 và Guild Wars 2 sẽ chính thức ra mắt vào 2011. Nhà phát hành game NCsoft nhận định quá trình phát triển Guild Wars 2 đã không đi đúng như dự kiến, kể từ khi game được giới thiệu hồi năm 2007. Theo kế hoạch, hãng phát triển game ArenaNet có trụ sở tại Hàn Quốc sẽ cho game thủ thử nghiệm Guild Wars 2 vào năm 2008 và chính thức ra mắt vào 2009. Và dĩ nhiên, còn chưa đến 2 tháng nữa là đã hết năm 2009 mà game vẫn còn trong giai đoạn phát triển. Tuy nhiên, các game thủ yêu thích thể loại game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) và nhất là fan ruột của Guild Wars đã có thêm hy vọng để thưởng thức bản Guild Wars trong năm tới. Theo CEO của NCsoft West, ông Jaeho cho biết, Guild Wars 2 sẽ bắt đầu chạy thử nghiệm vào năm 2010 và bản chính thức sẽ ra mắt vào năm kế đó, tức 2011.



MASS EFFECT 2 CÓ PHIÊN BẢN COLLECTOR'S EDITION

Phiên bản Collector's Edition của Mass Effect 2 bao gồm phiên bản đầy đủ của trò chơi, một quyển ảnh nghệ thuật, một quyển truyện tranh và một đĩa DVD chứa đựng các thông tin bổ sung về Mass Effect 2.

Collector's Edition cũng sẽ có một số loại vũ khí và áo giáp mà phiên bản thường sẽ không mở ra được. Collector's Edition chỉ phát hành với số lượng ít và người mua phải đăng ký đặt hàng trước.

Câu chuyện trong Mass Effect 2 tiếp tục mô tả chỉ huy trưởng Shepard. Sau phi vụ anh hùng ở phiên bản đầu tiên, Shepard nhận nhiệm vụ mới: gây dựng lại một nhóm phi hành gia đã tan rã, sau đó tiến hành điều tra về sự mất tích bí ẩn của một số nhóm người trong thiên hà. Game hứa hẹn sẽ cải tiến chế độ chiến đấu, gia tăng lượng đối thoại và thêm các quyết định quan trọng hơn phiên bản đầu. Mass Effect 2 sẽ ra mắt trên Xbox 360 và PC vào ngày 26/1/2010 ở thị trường Mỹ.

GIỚI THIỆU PHIÊN BẢN ĐẶC BIỆT CỦA PYROBLAZER

Pyroblazer Gold Edition mang đến cho người chơi cơ hội chọn lựa các loại xe đặc biệt, trong đó có mẫu xe chống được trọng lực tên Blazers. Pyroblazer là trò chơi thuộc thể loại đua xe chiến đấu giả tưởng với bối cảnh xảy ra ở vùng New Apeiron có nhiều loại địa hình đa dạng, như thung lũng Gnosis hay thành phố sa mạc Haedra. Ngoài các kiểu chơi đơn như Quick Race và Championship, Pyroblazer còn hỗ trợ chơi mạng (LAN hoặc Internet) đến 6 người.

Để giành được chiến thắng, ngoài việc thực hiện chuỗi nhiệm vụ của game, người chơi còn phải nâng cấp xe để có tốc độ hoặc hỏa lực tốt hơn. Bên cạnh đó, người chơi còn có thể nhặt súng đạn suốt cuộc đua để tăng cường sức mạnh của mình.

Phiên bản đặc biệt Pyroblazer Gold Edition sẽ có thêm hệ thống mini-game Apocalypse of Apeiron, tùy chọn độ khó Ultra Hard AI, sách Pyroblazer Art Book (dạng PDF) cùng các bản nhạc nền của game (nghe được trên 3 giờ ở định dạng MP3).

EA THÂU TÓM PLAYFISH

Với hơn 300 triệu đô la Mỹ chi ra, hãng EA đã nắm trong tay quyền kiểm soát hãng chuyên thiết kế game cho mạng cộng đồng - Playfish. Hãng EA chính thức tuyên bố đã mua được nhà phát triển game Playfish với giá khoảng 300 triệu đô la Mỹ, bên cạnh đó là hơn 100 triệu đô la để trang trải cho những chi phí phát sinh của Playfish cho đến tận năm 2012.

Playfish không xa lạ với những chuyên gia lướt web vì đây chính là hãng đã tạo nên sóng gió trên Facebook thông qua các game như Restaurant City hay Pet Society. Hơn thế nữa, Playfish còn là nhà phát triển những game trên những trình duyệt đơn giản cho hệ máy iPhone và Android.

Việc mua lại Playfish còn giúp EA cân bằng hơn ở lĩnh vực game cho ĐTDĐ, nhất là những tựa game "nóng", như: Rock Band; Battlefield Heroes và Dragon Age Journey cho iPhone.

Bên cạnh đó, Playfish còn mang về cho EA hơn 60 triệu game thủ thường trực mỗi tháng với hơn 150 triệu game được cài đặt trên toàn cầu. Như vậy, mỗi tháng sever của EA sẽ có tới 1 tỷ lần đăng nhập vào các game.

Chắc chắn sự hợp tác này sẽ đưa ra nhiều thể loại game hấp dẫn cho người chơi, từ đơn giản cho đến chuyên nghiệp.

CHÀO ĐÓN BEN 10 ALIEN FORCE: VILGAX ATTACKS

Hãng phát hành D3Publisher thông báo trò chơi Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks do Papaya Studio thực hiện đã có ở các cửa hàng bán lẻ. Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks là phiên bản mới nhất trong dòng game Ben 10 dựa theo sê-ri truyền hình cùng tên của Cartoon Network. Game được phát hành trên 5 hệ máy là Xbox 360, Wii, PS2, Nintendo DS và PSP.

Trong Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks, người chơi sẽ điều khiển Ben, sử dụng 10 dạng biến hóa quái vật (Echo Echo, Goop, Brain Storm, Chromastone, Big Chill, Humungousaur, Spidermonkey, Swampfire, Jet Ray hoặc Cannonbolt) để chiến đấu với đối phương.

Đặc biệt, trên phiên bản dành cho DS, game thủ còn có thể chơi trong vai trò quái vật Upchuck với những quyền năng tối thượng. Trong cuộc chơi mới, Ben sẽ phải đối mặt với đối thủ truyền kiếp Vilgax cùng hàng loạt câu đố thử thách.

HỘI THẢO VỀ TRIỂN VỌNG GAME VIỆT

Tuy triển lãm Vietnam Game Show 2009 hoãn tổ chức nhưng ngày 26/11/2009, Hiệp hội Phần mềm Việt Nam (VINASA) dự kiến phối hợp cùng CLB Doanh nghiệp Game và Nội dung số (VGB) tổ chức hội thảo: "Tình hình Công nghiệp Game Việt Nam và Triển vọng Phát triển Game Việt". Trong danh sách tham gia thuyết trình có tên của VTC Intecom, VinaGame, FPT Online, Glass Egg, GameLoft và nhiều diễn giả khác tại TP.HCM. Dự kiến đây sẽ là nơi tề tựu hầu hết đại diện các nhà phát hành và phát triển game tại Việt Nam.

E-SPORTS: TIẾP TỤC CỌ XÁT

Sau AIGIII và WCG Grand Final 2009, ngày 26/11/2009, đội Star Boba sẽ lên đường sang Malaysia tham dự giải SMM từ 27-29/11/2009. Được biết đây là giải DotA có quy mô đứng đầu thế giới với tổng trị giá giải thưởng cao và quy tụ các đội DotA mạnh của châu Âu và châu Á. Tô Trung Hiếu có khả năng cũng sẽ sang Hàn Quốc dự một giải đấu lớn le-SF Challenge 2009 do Liên đoàn Thể thao Điện tử Quốc tế (International e-Sports Federation, le-SF) tổ chức dành cho 3 môn Warcraft 3, Fifa Online 2 và Ava từ 10-14/12/2009. Giải đấu này quy tụ 150 vận động viên đến từ 20 quốc gia.

GAME ONLINE: RỘN RÀNG MÙA NOEL 2009

Sau các sự kiện dành cho ngày Nhà giáo Việt Nam 20/11, các hãng phát hành game online đang rào riết cho mùa Noel mới với nhiều sự kiện thú vị. Hầu hết các hãng phát hành sẽ khai thác triệt để ông già Noel và các cây thông tuyết. Vật phẩm thưởng sẽ giúp người chơi lên cấp nhanh hay tăng sức đánh. Đi cùng là các chương trình khuyến mãi.

CHÚA TỂ PHỤC SINH CHUẨN BỊ CHO OPEN BETA

NCS Media đã thông báo ngừng giai đoạn thử nghiệm Alpha và bắt đầu Open Beta trò chơi Chúa Tể Phục Sinh (Runes of Magic). Thời điểm ngừng giai đoạn Alpha: 9g30 25/11/2009. Thời điểm Open Beta dự kiến: 3/12/2009.Website: *http://chuate.jump.vn*

BOOM SPEED THƯƠNG MẠI HÓA

BoomSpeed được VTC Intecom đưa về Việt Nam vào giữa năm 2009, Close Beta ngày 9/9/2009, Open Beta: 5/11/2009 và phiên bản chính thức ra mắt ngày 19/11/2009. Từ 17/11/2009, VTC đã đưa ra hàng loạt sự kiện trong và ngoài game như roadshow "Hành trình kết nối các tay đua" tại 9 tỉnh đồng bằng sông Cửu Long cùng 11 tỉnh phía Bắc trên 1.500 tiệm net. Giải đua xe online Boom Speed Tournament có giải thưởng là một chuyến du ngoạn cùng người nổi tiếng trên xe Hummer Limousine, dự dạ tiệc tại khách sạn New World Hotel. Website: *http://boomspeed.zooz.vn*.

XÍCH BÍCH ONLINE THỬ NGHIỆM CLOSED BETA

Từ 14/11/20009, VTCz-one đã bắt đầu chạy thử nghiệm CB trò chơi trực tuyến Xích Bích. Các tài khoản thuộc hệ thống paygate của VTC Game không thể đăng nhập vào các server thử nghiệm mà cần tạo tài khoản mới. Website: *http://xichbich.vtczone.vn*.

ĐÊM GALA CHINH ĐỒ VÀ PHONG THẦN

VinaGame cho biết sẽ tổ chức buổi gặp gỡ offline để họp mặt giao lưu kinh nghiệm với các game thủ Phong Thần, Chinh Đồ tại Hoa Viên Hoàng Gia (324, Lý Thường Kiệt, P.14, Q.10, TP.HCM) vào ngày 27/11/2009. Dự kiến tại đêm giao lưu, nhà phát hành Chinh Đồ và Phong Thần sẽ công bố các giải thưởng của những cuộc thi trong và ngoài game Chinh Đồ, trong đó bao gồm: cuộc thi Miss Chinh Đồ, giải đấu Ngũ Hành Trận, giải đấu Sinh Tử Chiến. Ngoài ra, nhóm phát hành game cũng đồng thời giới thiệu 2 phiên bản mới Tuyệt Thế Võ Song (Chinh Đồ), Tiên Ma Giới (Phong Thần) sẽ ra mắt vào cuối tháng 12/2009.

BANG HỘI TINH ANH 2: HỎA LONG VÔ ĐỊCH

Giải đấu Bang Hội Tinh Anh (BHTA) lần 2 của game Võ lâm Truyền kỳ II đã chính thức khép lại với trận chung kết giữa hai bang Hỏa Long và Ngọa Hổ vào ngày 8/11/2009. Hỏa Long đã bước lên đỉnh vinh quang và giành lấy chức vô địch mùa giải. Website: http://volam2.zing.vn. Từ 8/11-27/12/2009, các bang hội trong game Võ Lâm Truyền Kỳ I này sẽ thi đấu vòng loại của giải Thiên Hạ Đệ Nhất Bang lần VI.

Đại hội Thể thao châu Á Trong Nhà lần III - Asian Indoor Games III

e-Sports gây bất ngờ

Thể thao Điện tử (e-Sports) càng chứng minh sức hút mãnh liệt đối với giới trẻ trong 5 ngày thi đấu thuộc khuôn khổ Đại hội Thể thao châu Á Trong Nhà lần III - Asian Indoor Games III (AIGIII)

Thật cảm động khi hàng triệu trái tim e-sports (thể thao điện tử) chứng kiến đội tuyển e-Sports Việt Nam tham dự lễ khai mạc AIGIII. Họ cũng nghiêm trang trong những bộ vest màu thiên thanh như các đội tuyển khác của nước nhà. Cho đến ngày 30/10/2009, trên sân vận động Mỹ Đình (Hà Nội), e-Sports vẫn chỉ được biết đến như một hoạt động thi đấu được tăng cường và không hứa hẹn nhiều thành tích; e-Sports được đưa vào danh sách các bộ môn thi đấu khá trễ, cuối 2008 khi AIGIII đã gần kề.

Trong bảng tổng sắp thành tích huy chương của hoạt động thi đấu e-sports, tuyển Việt Nam đã đứng hạng 4 xứng đáng. Trung Quốc chỉ hơn Việt Nam 2 huy chương đồng của bộ môn Starcraft: Brood War. Có thể sẽ có ý kiến cho rằng ban tổ chức đã dễ dãi khi cho phép các quốc gia tham dự đăng ký thi đấu thêm vào ngày 31/10/2009 vì 2 game thủ Trung Quốc đoạt giải vốn không chuyên về Starcraft

mà AIGIII là cuộc thi đấu đỉnh cao. Nhưng trên thực tế, là nước chủ nhà, Việt Nam đã tạo mọi điều kiện cho các đội bạn thi đấu theo truyền thống hiếu khách và "vì một châu Á phát triển" dựa trên nguyên tắc tất cả cùng đồng thuận. Tuyển Việt Nam đã không đăng ký thi đấu thêm các môn khác ngoại trừ việc đưa 2 vận động viên (VĐV) dự bị Nguyễn Lê Minh và Phạm Khắc Việt lên thi đấu chính thức. Những gì chúng ta đạt được đều nhờ vào thực lực.

Gosu và các ẩn số

Tham dự AIGIII có khá nhiều gosu (cao thủ e-sports) có tiếng khu vực và thế giới. Có thể kể đến các tay đua NFS: Most Wanted (NFSMW) đến từ Uzbekistan, Trung Quốc và Iran. Hay các đội Counter Strike 6.1 (CS) đến từ Uzbekistan và Hàn Quốc. Tuyển Dota Mông Cổ là 1 ẩn số. Tuy họ không mấy tiếng tăm nhưng trong trận đấu tập ngày 31/11/2009, họ đã hạ tuyển Dota Việt Nam tại trận giao hữu.

Trong môn Fifa, Tô Trung Hiếu và Phạm Khắc Việt tỏ ra không quá lo lắng. Họ biết có những "ẩn số" đáng gờm nhưng vẫn giữ vững tinh thần lạc quan. Ở môn NBA Live 2009, tuyển Việt Nam cũng không đăng kí tham dự và chúng ta có ít thông tin về các gosu thuộc bộ môn này. Còn với Starcraft, các huy chương chắc chắn thuộc về Hàn Quốc.

Hai niềm hy vọng lớn nhất của Việt Nam là đội Dota và game thủ Fifa Tô Trung Hiếu với thành tích vô địch tại WCG Asian 2009. Hầu hết các gosu nước ngoài đều biết đến thành tích của họ.

Mỗi ngày một huy chương

Ngày đầu ra trận, tuyển DotA sau 1 ván thua tuyển Mông Cổ - đối thủ chính tranh chấp HCV - đã lội ngược dòng theo "phong cách Boba" (thua trước, thắng sau) và thắng lại 2 ván. Trong trận này, 30 cổ động viên người Mông Cổ là du học sinh đã đến nhà thi đấu ĐH Bách khoa cổ vũ cho đội tuyển quê nhà. Với chiến thắng thuyết phục, tuyển DotA đã "mở hàng" vàng cho tuyển Việt Nam, đồng thời cổ vũ tinh thần cho những đồng đội đang thi đấu.

Trong ngày thi đấu thứ 2, các môn như Fifa, CS, Starcraft, NFSMW bắt đầu thi đấu. Chiếc huy chương của ngày 2/11/2009 tuy chỉ lấp lánh bạc nhưng nó quí hơn vàng bởi Việt Nam chưa có tên tuổi trong khu vực và thế giới về bộ môn này. "Tay đua" Nguyễn Lê Văn đã xuất sắc vượt qua 2 "quái xế" sừng sỏ đến từ Uzbekistan và Iran. Trong trận chung kết, Văn không vượt qua được đối thủ người Trung Quốc.

Trong 5 vòng (lap) đua trên 1 bản đồ, Văn chỉ thua đối thủ Trung Quốc từ 1 đến 1,5 giây.

Cũng trong ngày này, Tô Trung Hiếu đã "nếm" thất bại đầu tiên – thua Hàn Quốc. Chiều hôm đó, Hiếu tiếp tục thi đấu và đá bại đối thủ người Uzbekistan. Tuy nhiên, do những sai sót trong qui trình đăng ký và truyền thông giữa ban tổ chức, trọng tài và các đoàn, kết quả của trận đấu này đã bị hủy bỏ. Sáng 3/11/2009, Hiếu thi đấu lại và thắng các đối thủ người Uzbekistan và Trung Quốc. Dường như cánh cổng đi vào vòng chung kết đang mở rộng. Ở bảng còn lại của Fifa, Phạm Khắc Việt bắt đầu thi đấu. Chuyển qua CS, Việt Nam đã không còn hy vọng sau khi không thể hạ tuyển CS Hàn Quốc (nòng cốt là clan WeMadeFox trứ danh) và tuyển Uzbekistan đầy kinh nghiệm chinh chiến với các đội ở châu Âu. Hai chiến thắng trước Iran và Mông Cổ đã mang về chiếc HCĐ.

Sang ngày 4/11/2009, Tô Trung Hiếu không chịu nổi đối thủ quá mạnh người Iran và đành dừng bước với HCĐ đồng hạng. Tuy nhiên, Hiếu đã thắng đối thủ Trung Quốc còn lại. Nhiều người tiếc cho Hiếu đã gặp phải gosu người Iran Khoei Seyeddavood. Nếu không, Hiếu rất có thể đã giành được chiếc HCB.

Đến lúc này, giới e-sports mới nhận thấy sức mạnh của Iran. Nếu như Hàn Quốc đã nắm chắc 2 HCV của CS và Starcraft thì Iran nào có kém với HCV Fifa và NBA Live. Môn bóng rổ điện tử là thế mạnh của Iran khi họ nắm cả HCV và HCB. Kết quả, Iran đứng đầu bảng tổng sắp huy chương. Theo sau là Hàn Quốc, Trung Quốc và Việt Nam.

Hướng đến một nền e-sports chuyên nghiệp

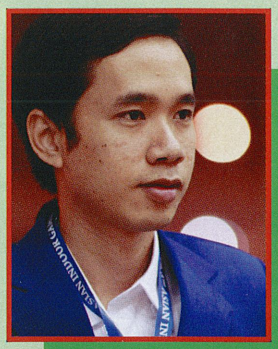
Trong 5 ngày thi đấu, e-sports đã thu hút khá đông khán giả. Bộ môn e-Sports cũng tự hào đã đóng góp được 1 HCV, 1 HCB và 2 HCĐ vào bảng tổng sắp huy chương của đoàn Việt Nam tại AIGIII. Với sự nhìn nhận và công nhận của ngành đào tạo TDTT, Hội Thể thao Điện tử và Giải trí (VIRESA) đã ra đời cùng kinh nghiệm tổ chức AIGIII và "vốn tài năng" ít ỏi là các tuyển thủ có thành tích trên đấu trường quốc tế, hy vọng e-Sports Việt Nam sẽ tiến xa hơn trên con đường lên chuyên và nhận được nhiều sự quan tâm hơn của xã hội và các nhà bảo trợ.

YÊN KHÊ - TRUNG HIẾU

Bảng tổng sắp huy chương e-Sports AIGIII, xếp hạng toàn đoàn

	Quốc gia	Huy chương Vàng	Huy chương Bạc	Huy chương Đồng	Tổng số huy chương
1	Iran	2 (Fifa & NBA)	1 (NBA)	1 (NFSMW)	4 (NFSMW)
2	Hàn Quốc	2 (Starcraft & CS)	1 (Starcraft)	0	3
3	Trung Quốc	1 (NFSMW)	1 (Fifa)	4 (2 Starcraft, 1 Fifa, NBA)	6
4	Việt Nam	1 (DotA)	1 (NFSMW)	2 (CS & Fifa)	4
5	Uzbekistan		1 (CS)	2 (DotA, NFSMW)	3
6	Mông Cổ		1 (DotA)	1 (CS)	2
7	Qatar			1 (NBA)	1
8	Ấn Độ	0	0	0	0
9	Bahrain	0	0	0	0

Ghi chú: e-Sports AIGIII trao HCĐ đồng hạng tuy vẫn có thi đấu. Ở môn Dota, do chỉ có 3 quốc gia tham dự nên chỉ có 1 HCĐ. Hai quốc gia không có huy chương là Ấn Độ và Bahrain.



Ông Duong Vi Khoa, huấn luyện viên trưởng đội tuyển e-Sports Việt Nam

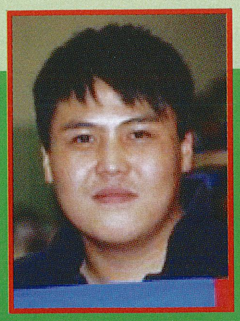
Chiếc HCB mà Nguyễn Lê Văn giành về trong bộ môn NFSMW quí giá như chiếc HCB của môn CS, Bởi các game thủ NFS Việt Nam rất ít được cọ xát với nước ngoài trong khi DotA được thi đấu liên tục. Hiện tại phong trào DotA ở Việt Nam đã quá mạnh. Đã đến lúc chúng ta cần đẩy mạnh các phong trào khác để tạo ra sự phát triển đồng đều trong các bộ môn e-Sports tại Việt Nam.

Ông Kim Jong Seong, thành viên đoàn Hàn Quốc

Tôi rất ngạc nhiên trước trình độ của các tuyển thủ Việt Nam. Họ cũng biết rất nhiều về các tuyển thủ Hàn Quốc. Trong giải này, chúng tôi mang sang đội CS của WeMadeFox và 2 gosu Starcraft hiện đang đứng hạng 3 và 4 Hàn Quốc là Lee Young Ho (Flash) và Jung Myung Hoon (Fantasy). Còn hai game thủ số 1 và số 2 sẽ đi Cheng Du (Trung Quốc) tham dự WCG Grand Final 2009. Trong thời gian tới, tôi hy vọng KeSPA (Hội Thể thao Điện tử Hàn Quốc) và VIRESA sẽ hợp tác phát triển e-Sports tốt hơn nữa.

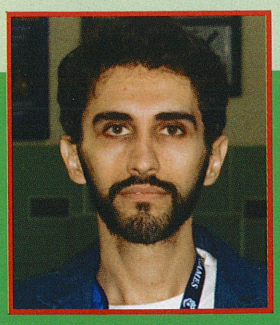
He Xuebin – nhà vô địch NFSMW đến từ Trung Quốc

Xin chào Thế Giới Game! Dĩ nhiên tôi cảm thấy rất vui mừng khi đã vượt qua tất cả đối thủ để giành vị trí cao nhất tại giải lần này. Tôi đã biết đến NFS hơn 3 năm và từ đó chơi game này hàng ngày do lối chơi quá thu hút. Trong 2 năm đầu, tôi thường tập luyện game NFS hơn 8g mỗi ngày. Đến năm thứ 3 thì thời gian chỉ còn khoảng 4g một ngày. Tôi hầu như không tham gia vào các game khác và chỉ tập trung cho NFS. Tại AIGIII, trình độ của các đấu thủ thật đáng kinh ngạc. Hầu hết các VĐV tham gia AIGIII kỳ này đều có kinh nghiệm và kỹ năng rất tốt. Đặc biệt là VĐV của nước chủ nhà. Anh ta (Nguyễn Lê Văn) tỏ ra rất nguy hiểm ở những vòng đua cuối với kỹ năng rất ổn định.



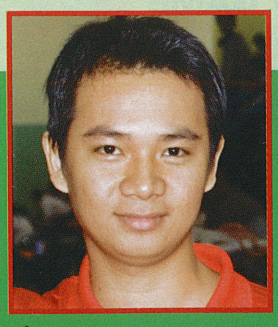
Du học sinh Tsoqt-Ochir người Mông Cổ

Chúng tôi hầu hết là các sinh viên đang học tập tại các trường ĐH ở Hà Nội. Hôm nay chúng tôi rất vui mừng vì đội tuyển Mông Cổ chơi rất tốt. Giải thi đấu cũng được tổ chức tốt. Mặc dù chỉ có khoảng 30 người nhưng chúng tôi cổ vũ, "la hét" rất hăng say. Tuyển Việt Nam? Họ rất giỏi. Chúng tôi biết họ từng 2 lần nổi tiếng trên đấu trường châu Á



Đại diện tuyển Iran, ông Loghman Shavarani

Iran có 10 triệu game thủ e-Sports và 3 giải đấu chuyên nghiệp thường niên. Tại WCG Grand Final 2006, Iran có 1 game thủ Fifa nằm trong tốp 6 game thủ dẫn đầu. Tại AIG II năm 2007, tuyển thủ Fifa của Iran cũng đoạt huy chương bạc. Chúng tôi cũng đem đến AIGIII 2 tuyển thủ NBA Live chuyên nghiệp. Họ tập luyện đến 10 giờ 1 ngày. e-Sports tại AIGIII đã được nâng lên một tầm cao mới với mức độ cạnh tranh cao hơn. Tại AIG II, Iran xếp thứ 2 toàn đoàn nhưng năm nay chúng tôi gặp rất nhiều cạnh tranh.



Nguyễn Lê Ván, HCB NFSMW

Mình chơi NFSMW chủ yếu để giải trí nhưng luyện tập để thi đấu thì trong 6 tháng qua. Most Wanted là phiên bản của dòng game NFS phát hành 2005. Mình đã rất khó khăn mới thắng sát nút được các đối thủ mạnh của Uzbekistan và Iran. Còn đối thủ người Trung Quốc mà mình gặp trong trận chung kết AIGIII thậm chí mạnh hơn cả tay vô địch AIGII năm 2007. Anh ta chạy rất ổn định, như cái máy và không quan tâm bất kỳ điều gì trong khi đua. Tay đua này tham gia rất nhiều giải đấu. Tuy mới chạm trán trực tiếp lần đầu nhưng mình đã biết về tay đua này rất nhiều qua các giải đấu được đưa tin trên mạng. Một tay đua của Việt Nam là Nguyễn Võ Tĩnh Nhiên đã gặp tay đua này ở WCG Asia 2008 tại Singapore. Nói về trình độ thì hai bên ngang nhau. Nhưng về tâm lý thi đấu thì anh ta rất vững vàng mà mình chưa có được. NFS cần có cộng đồng mạnh hơn nữa. Cộng đồng càng đông sẽ đưa tầm người chơi lên nhờ điều kiện cọ xát cũng như "nghề sẽ dạy nghề".

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN TRÚNG THƯỞNG 2009

01 GIẢI NHẤT: Quà tặng trị giá 15.000.000đ
01 GIẢI NHÌ: Quà tặng trị giá 8.000.000đ
02 GIẢI BA: Quà tặng trị giá 5.000.000đ
03 GIẢI TƯ: Quà tặng trị giá 3.000.000đ
Và nhiều phần quà hấp dẫn khác...
** Giá trên đã bao gồm VAT (nếu có)

Thể lệ tham dự:
Đặt dài hạn 1 trong 4 tạp chí Thế Giới Vi Tính – PCW VN từ ngày 15/10/2009 đến 31/12/2009, bạn sẽ có cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà có giá trị thật hấp dẫn.
Mỗi phiếu đặt dài hạn từ 6 tháng – 1 năm tương đương với 01 phiếu tham gia rút thăm.

Công bố bạn đọc may mắn trúng thưởng:
Vào ngày 22/01/2010, tòa soạn sẽ tiến hành rút thăm trúng thưởng cho những phiếu thanh toán chi phí đặt tạp chí hợp lệ. Kết quả rút thăm sẽ được công bố tại www.pcworld.com.vn ngày 02/02/2010 và trên TGVT - PCW B, e++, TGVT - PCW A, Thế Giới Game phát hành tháng 02/2010.

Quy định chung:
- Bạn đọc trúng thưởng trên 02 giải thưởng chỉ được nhận 01 giải giá trị cao nhất.
- Giải thưởng không có giá trị quy đổi thành tiền mặt hay chuyển nhượng.
- Người trúng giải thưởng phải chịu mọi khoản chi phí liên quan đến việc nhận giải.
- Vui lòng mang theo CMND hoặc hộ khẩu hoặc thẻ HS/SV (bản gốc hoặc photo sao y) khi nhận giải thưởng.
- Tạp chí TGVT - PCW VN được quyền sử dụng hình ảnh, tên, tuổi, địa chỉ của người trúng thưởng vào mục đích thương mại và quảng cáo mà không phải trả bất kỳ khoản chi phí nào.
- 30 ngày kể từ ngày thông báo trúng giải thưởng, tạp chí TGVT - PCW VN có toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận.

Tài trợ quà tặng:
Liên hệ ngay với chúng tôi để trở thành một trong những nhà tài trợ chính thức của chương trình này:
Ms. Diễm Trang (Tel: 848. 3930 4324 - Ext: 117) – Email: trangdnd@pcworld.com.vn

Địa chỉ liên hệ đặt tạp chí:
Tòa soạn: Lầu 4, tòa nhà Itaxa, 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM.
Hotline: 08. 3930 2120 hoặc 08. 3930 4324 (Ext: 1)
Văn phòng tại Hà Nội: Phòng 903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, HN - Hotline: 04. 3512 3011 hoặc 04. 3512 1819 (Ext: 1)
Hoặc đặt trực tuyến tại: www.pcworld.com.vn/datbao/

Tài trợ bạch kim
Tài trợ bạc
Tài trợ quà tặng

Thể thao điện tử

Một nhánh của thể thao

Trong những ngày diễn ra các cuộc thi đấu e-Sports thuộc Asian Indoor Games 3, Thế Giới Game đã gặp và trò chuyện về thể thao điện tử (e-sports) và thể thao giải trí (leisure sports) với một khán giả đặc biệt – thầy hiệu trưởng Lâm Quang Thành trường ĐH Thể dục Thể thao (TDTT) TP.HCM.

Được biết trường ĐH TDTT TP.HCM có ý định thành lập đội tuyển e-Sports riêng, ông có thể giới thiệu đôi nét về Khoa Thể thao Giải trí?

Khoa Thể thao Giải trí (TTGT) là 1 trong 7 khoa cơ bản của trường ĐH TDTT TP.HCM theo quyết định của Bộ VHTTDL. Vì đây là chương trình đào tạo đầu tiên và mới của Việt Nam, trường được một số trường ĐH kết nghĩa hỗ trợ. Khoa TTGT của trường ĐH TDTT Đài Loan đã hỗ trợ chương trình, tài liệu, tập huấn, hướng dẫn cho một số giảng viên. Tháng 3/2009 Khoa chính thức hình thành mặc dù đã có trong cơ cấu từ năm trước. Lớp đào tạo đầu tiên có 44 sinh viên.

Ông Lâm Quang Thành

Về chương trình đào tạo thì cũng có những môn cơ sở như các ngành đào tạo khác. Tuy nhiên, đi sâu vào chuyên ngành TTGT, có 2 phần thực hành và lý thuyết. Về lý thuyết, sinh viên được học những vấn đề như xây dựng qui hoạch, quản lí, kinh doanh, tiếp thị TTGT – theo khuôn mẫu mà các trường ĐH trên thế giới đào tạo. Riêng về thực hành, khoa TTGT chọn 2 môn bắt buộc để sinh viên nghiên cứu khoa học là thể thao điện tử (e-Sports) và khiêu vũ thể thao (dance sports). Lớp sinh viên này khi tốt nghiệp sẽ tổ chức và xây dựng hệ thống, đào tạo vận động viên, thi đấu thể thao giải trí.

Khác với TT truyền thống, TTGT phục vụ cho tất cả đối tượng, vì TTGT có mục đích hết sức cơ bản: tạo cho con người khi tham gia sảng khoái về tinh thần và nâng

giải trí

cao thể chất. Hai cái này có thể có cùng một lúc hoặc có riêng. Ví dụ e-Sports, giải trí về tinh thần tốt, sảng khoái thì thể chất được nâng lên. Còn dance sports có cả 2: thể chất được nâng cao và tinh thần cũng sảng khoái. Bóng chuyền bãi biển tuy nặng nhọc nhưng thể chất tốt tạo ra tinh thần minh mẫn. Cho nên, TTGT chan hòa về cả tinh thần lẫn thể chất. Đi tập thể thao truyền thống, sức khỏe có thể được nâng cao nhưng chưa chắc tinh thần được nâng cao. Còn TTGT nâng cao cả tinh thần lẫn sức khỏe. Đó là đặc điểm cốt yếu của TTGT. Thế nên, dự báo kết quả thể thao, đi xem bóng đá cũng là TTGT. Đá gà, đua chó, đua ngựa, chọi trâu cũng là TTGT.

TTGT bao gồm rất nhiều môn. Những môn TT đang hiện hữu trong xã hội đều có thể được xem là TTGT nếu chơi ở mức độ vừa phải nhằm nâng cao sức khỏe và tinh thần. Trên thế giới hiện nay phát triển rất nhiều loại hình TTGT: giải trí về sức khỏe (dưỡng sinh, chạy bộ), giải trí trí tuệ (cờ, thể thao điện tử), giải trí nghệ thuật (dance sports, xe đạp nghệ thuật biểu diễn theo nhạc), giải trí mạo hiểm (trượt pa-te, leo núi), TTGT vùng biển, TTGT cao cấp (gôn, bô-ling), giải trí chính xác (bắn cung, ném phi tiêu)... Ngoài 2 môn bắt buộc, sinh viên Khoa sẽ chọn học thêm một số môn như trên.

Ngành TTGT còn đào tạo ra những nhà quản lí, kinh doanh TTGT. Một cơ quan sự nghiệp hay tư nhân ở Việt Nam hiện nay có thể lập ra 1 câu lạc bộ nhưng chỉ bao gồm vài môn thể thao. Nhưng một trung tâm sức khoẻ (fitness center) có đầy đủ các môn thể thao.

Thưa ông, "thể thao biểu diễn" là 1 ngành thể thao khác hay thuộc TTGT, hay đó chỉ là một cách nói?

Có những môn thể thao giải trí nghệ thuật cao dùng để biểu diễn mang tính phục vụ. Nhưng bên cạnh đó là TTGT có thi đấu. Hiệp hội Thể thao Giải trí Thế giới đã hình thành rất lâu và cứ 2 năm lại có 1 hội nghị thể thao giải trí thế giới. Vào năm sau 2010, Chun Cheon Hàn Quốc sẽ đăng cai tổ chức Đại hội Thể thao Giải trí Thế giới lần thứ I (World Leisure Games), trong đó, bên cạnh e-Sports có hệ thống riêng, còn có các môn như bida, trượt tuyết, lướt ván, pa-te v.v... Hiện nay, các môn giải trí trí tuệ được tách ra. Vì vậy, năm ngoái ở Bắc Kinh, lần đầu tiên tổ chức Đại hội Thể thao Trí tuệ (Mind Sports) lần I. Tóm lại, TTGT (leisure sports) bao hàm mọi thể loại, trong đó có e-sports như đã giải thích theo lý thuyết đào tạo. Nhưng trên thực tế, khi đến đỉnh cao mang tính biểu diễn, nghệ thuật cao, trình độ cao phục vụ người xem thì một số môn sẽ tách ra thành các nhánh như mind sports, e-sports, beach sports.

Tại sao e-sports không nằm chung nhánh với mind sports bởi người thi đấu đều rất "trí tuệ", thưa ông?

Mind sports khác e-sports ở chỗ tuy cùng mang tính trí tuệ nhưng lại không sử dụng thiết bị để thi đấu như cờ vua, cờ tướng, cờ vây, đánh bài. Những môn giải trí biển, liên quan đến lợi ích kinh tế cũng phát triển mạnh riêng. Năm ngoái, ở Bali đã diễn ra Đại hội Thể thao Biển lần thứ I châu Á (Asian Beach Games Bali 2008). TTGT rộng lớn và thu hút nhiều người ham thích. Các sinh viên khoa TTGT hiện nay sẽ trở thành nòng cốt để xây dựng phong trào e-sports của trường. Sau này, chúng tôi sẽ cho lập đội tuyển.

Vậy trò chơi điện tử (video game) khác thể thao điện tử (e-sports) ở những điểm nào, thưa ông?

Nhiều người cho rằng thi đấu e-sports là chơi game. Đó là 2 thứ hoàn toàn khác. Tại sao lại có từ "sports" hay thể thao là gì? Thể thao là sự cạnh tranh để đạt thành tích cao nhất giữa nhóm người hay các vận động viên với nhau. Những VĐV đó có mặt tại hiện trường thi đấu và giao lưu học hỏi kinh nghiệm. Game bạn có thể chơi bất cứ ở đâu nhưng lại không có người tổ chức, trọng tài. Phải định nghĩa từ "sports" trước thì ta mới hiểu như thế nào là e-sports.

Hiện trường có những tiêu chuẩn nào để tuyển sinh khoa TTGT?

Căn cứ vào điểm thi đầu vào, em nào có điểm tổng cao hay điểm Toán cao sẽ được chọn vào khoa quản lí; điểm Sinh Học cao sẽ vào khoa sinh học; điểm thể chất cao sẽ được huấn luyện đào tạo. Sinh viên các khoa đó, nếu muốn vào khoa TTGT sẽ phải qua 1 cuộc thi vấn đáp để đánh giá kiến thức xã hội, thể thao và cách ăn nói, thể hình. TTGT phải biết huy động, vận động mọi người. Nhà trường chưa đào tạo tại chức.

Xin cám ơn ông!

PHI QUÂN

Lên tiếng cho PES

Nếu bạn là một game thủ Pro Evolution Soccer (PES), hẳn bạn sẽ không khỏi chạnh lòng khi các giải đấu lớn đều không có chỗ cho trò chơi phổ thông với cái tên nôm na "Đá banh Nhật" hay "Bóng đá Nhật". Một trong game thủ từng "quên ăn, quên ngủ" vì PES và nay đang công tác trong ngành phát hành game đã không thể "ngồi nhìn" và gửi bài viết này đến TGVT-Thế Giới Game.

Nói đến những game thể thao điện tử (e-Sports) nổi tiếng thế giới về bóng đá, người ta sẽ kể đến FIFA đầu tiên rồi mới tới Pro Evolution Soccer (PES). Tuy nhiên, ở Việt Nam, có thể thứ tự này sẽ bị đảo lộn. PES cùng với Age of Empire (AoE) và Counter Strike (CS) đã trở thành những game giải trí phổ thông của học sinh sinh viên nước ta trong nhiều năm qua. Tuy nhiên, không được như CS, cộng đồng bộ môn bóng đá này vẫn chỉ quanh quẩn ở khu vực bán chuyên mà thôi…

Bước đầu chập chững

Ra đời sau người đồng nghiệp đến từ EA Sports, nhưng ngay những bước đầu xâm nhập vào Việt Nam, PES đã có những thành công vang dội. Điều này một phần là nhờ vào hoàn cảnh của nước ta khi đó. Cách đây hơn 10 năm, FIFA đã là ông hoàng của hệ máy PC. Tuy nhiên, lúc đó, số lượng người có PC vẫn còn khá khiêm tốn, trong khi nhu cầu giải trí điện tử của các thanh thiếu niên thì đã nhen nhóm rất sớm. Đó cũng là thời điểm bóng đá thế giới đỉnh cao bắt đầu xâm nhập vào truyền hình trong nước. Các đội bóng lớn, các cầu thủ lớn được dân chúng Việt Nam biết đến nhiều hơn. Từ việc chiêm ngưỡng thần tượng sân cỏ trên tivi, người ta bắt đầu hứng thú với việc tự mình "điều khiển" chính những cầu thủ đó. Đó cũng là quãng thời gian những game bóng đá đầu tiên trên các hệ Nintendo, Sega xuất hiện tại Việt Nam..

Những dấu hiệu phát triển

Winning Eleven (WE) 3 có thể coi là mốc phát triển quan trọng nhất của dòng game bóng đá được Konami phát triển. Phổ biến trên khắp các cửa hàng game với cái tên dân dã và rất Việt Nam "Bóng đá Nhật", WE3 đã gắn bó với hệ máy Sony Play Station và cho tới bây giờ, vẫn còn rất nhiều người

Winning Eleven 3 từng độc chiếm hệ máy PS1 tại Việt Nam

chưa quên được anh bạn này qua các chương trình giả lập trên PC.

PES5 cũng có thể coi là một bước tiến của riêng cộng đồng PES Việt Nam. Nhiều người đam mê bộ môn đã gặp nhau trên *www.gamevn.com* rồi cùng nhóm họp, tổ chức các giải đấu qui tụ khá đông người chơi tại Hà Nội và TP.HCM. Đồng thời, đây cũng là thời điểm mà các team game chuyên nghiệp đầu tiên xuất hiện. Mở đầu là Super Noob Team tại Hà Nội (Sau đó đã gia nhập pro Army Gaming để trở thành proA.PES lừng lẫy) rồi tới 1st.PES, Streets Team… Đặc biệt, ESWC 2006 chính là giải đấu lớn tầm cỡ quốc tế đầu tiên mà các game thủ PES Việt Nam được tham gia. proA. Datboss cùng với Figo chính là 2 game thủ đứng đầu Việt Nam khi đó, vác chuông đi đánh xứ… Pháp. Tuy rằng không đạt được thành tích cao khi đó, nhưng cho tới thời điểm này, đó vẫn là 2 người duy nhất của cộng đồng PES VN được tiếp xúc với đẳng cấp quốc tế…

Datboss (áo đỏ bên phải) chính là một trong hai VĐV Việt Nam duy nhất từng thi đấu ở nước ngoài

PES5 và PES6 cũng đồng thời được coi là thời kỳ cực thịnh của PES tại Việt Nam trên hệ máy PS2. Nhiều quán game mọc lên quanh các trường cấp 2, cấp 3 tới ĐH.

Nhưng chưa thể vươn lên

Số lượng người chơi đông, số lượng giải đấu cũng không ít, nhưng so với người anh em FIFA thì cộng đồng PES quá non trẻ và mang đậm tính bán chuyên, tự phát.

Kể đến lý do khách quan, sau khi PES 2008 xuất hiện với tư cách là phiên bản Next-gen thì cộng đồng người chơi Hà Nội dần chia thành hai thái cực: PS2 và PS3. Một số người chơi với mục tiêu lên chuyên nghiệp quyết tâm "cày ải" hệ máy PS3 bất chấp giá tiền đắt gấp 2,3 lần. Họ hiểu rằng các giải đấu dù lớn hay nhỏ sau này cũng sẽ chỉ được tổ chức chủ yếu cho next-gen. Còn một bộ phận, với số lượng còn đông đảo hơn thì chỉ muốn gắn bó với PS2, nơi mà họ đã quen thuộc, với những hệ thống menu, thi đấu đơn giản hơn và quan trọng là rẻ tiền hơn và đông bạn bè hơn. Cũng có thể kể tới một nhóm nhỏ có điều kiện có thể thi đấu tốt phiên bản mới trên PC – gần như không có khác biệt với console nếu cấu hình đủ đáp ứng. Sự chia 5 xẻ 7 này rõ ràng là không hề tốt đối với cộng đồng nói chung. Ngoài ra, bản thân PES tại Việt Nam cũng chủ yếu bị bó buộc trong dòng console, trong khi toàn bộ các giải đấu tầm cỡ tại Việt Nam như World Cyber Games, KODE5 hay mới đây là VEC, đại hội thể thao châu Á trong nhà Asian Indoor Games 3 đều chỉ tổ chức trên nền PC. Nhà phát hành KONAMI đã sớm nhìn ra điểm yếu này và tung ra bản PC nhưng người chơi ở Việt Nam thì không nghĩ vậy. Với họ, chơi trên PS2,3

Giải đấu vẫn có, nhưng chỉ mang tính tự phát tại các cửa hàng PS3

PES VN. Nhưng đó chủ yếu là những lời khen về sự nhiệt tình, về tinh thần cao. Mỗi cộng đồng phát triển luôn cần một người đứng đầu có khả năng tìm được những hướng đi chính xác, và đủ sức thuyết phục người khác cùng mình cố gắng, dù thiếu một trong hai cũng đều là không được. Đây là một lý do chủ quan vô cùng đáng tiếc của cộng đồng đông đảo và hùng mạnh này.

tiện hơn, hay hơn, đẹp hơn … muôn vàn lý do mà không ai nghĩ đến rằng, ngoài chính các cửa hàng đó thì sẽ không một nhà tài trợ nào tầm cỡ để tâm tới hệ console. Nên biết rằng các nhà tài trợ thường trực của các đại hội e-Sports tại Việt Nam đa phần là các hãng bán bộ xử lý và linh kiện PC.Thậm chí trên thế giới thì các môn e-Sports trên hệ console cũng chưa bao giờ đạt được thành công như trên PC.

Vẫn tồn tại lý do chủ quan. Giải đấu vẫn có, nhưng chủ yếu mang tính tự phát. Các "ban tổ chức" là những nhóm người chơi tâm huyết đứng ra thu tiền phí tham dự, trừ đi tiền máy móc rồi còn lại đem ra làm phần thưởng tượng trưng, hoặc giả, nhận tài trợ từ chính các cửa hàng. www.pes.vn. có lẽ là một bước tiến rất đúng đắn của cộng đồng. Ít nhất, diễn đàn này đã tạo nên một mái nhà chung cho mọi người yêu thích bộ môn này trên toàn quốc. Những luật lệ, giải thi đấu, bản xếp hạng có đầy đủ dù vẫn là chưa chính quy. Một điều khác, ban quản trị tìm cho mình được những nhà tài trợ dù chưa đáng là bao.

Mặc dù vậy, cộng đồng PES VN cũng vẫn chưa có được một tên tuổi đủ lớn, đủ tầm ảnh hưởng như blueghost, Klinsman của FIFA hay Zeddy của Warcraft… Chúng ta có thể đưa ra rất nhiều lời khen với những Uzaki, Yugi của

PC như ICC hay Pico cũng đã từng có sự xuất hiện của PES, tuy nhiên nó vẫn nhận phải sự than phiền từ cộng đồng người chơi, với một lý do muôn thuở: "Sao không tổ chức trên máy PS3????". Mới đây nhất, ở giải đấu VESC 2009 tổ chức ở TP.HCM, PES cũng được thi đấu trên nền PC.

Cần thay đổi cách suy nghĩ và hành động của những người chơi PES VN. Trước hết phải nói đến chuyện từ khi VIRESA ra đời, biến các tựa CS,SC,Dota,FIFA… và cả PES thành e-Sports (Thể thao điện tử), thì các phương tiện báo chí đã thống nhất bỏ qua từ game thủ mà thay bằng

Một giải thi đấu PES trên nền PC tại châu Âu

Đâu là giải pháp?

Đây là một câu hỏi chung rất khó cho những người yêu PES tại Việt Nam. Nếu như họ chỉ muốn coi đây là một game thuần thúy mang tính giải trí xả "stress", thì những gì đang có là quá đủ. Tuy nhiên, nếu muốn thực sự đưa PES trở thành "e-Sports" tại Việt Nam, thì lại khác.

Có không nhiều những giải pháp được coi là đúng đắn. Theo tôi, cần giải quyết được 2 vấn đề: định hướng nền PC và thay đổi nhận thức cộng đồng.

Konami đã nhận ra điểm yếu về cộng đồng của mình. Họ đã phát triển rất tốt đứa con PES trên nền PC. Hai phiên bản PC và PS3 của PES2008,2009 và 2010 gần như không có sai biệt. Như đã nói ở trên, việc tổ chức trên nền PC sẽ giúp tăng khả năng xuất hiện PES tại các giải đấu. Trước đây một số giải đấu nền

từ "vận động viên". Đây có thể coi là sự thay đổi rất lớn về mặt đánh giá của xã hội với những người chơi, họ không còn là những cậu bé đam mê "trò chơi điện tử" dẫn đến các tội phạm như báo chí thường đăng vài năm gần đây, mà đã trở thành các vận động viên, có giải thi đấu quốc gia, có đội tuyển quốc gia, có những bộ huy chương của riêng mình … Nhưng tiếc rằng suy nghĩ của chính những "vận động viên" PESVN lại chưa đến được tầm ấy. Đây chính là điểm yếu nhất của cộng đồng đông đảo này. Lượng PES biết nghĩ sâu xa tới sự phát triển chung chỉ đếm được trên đầu ngón tay. Nếu muốn phát triển theo chiều hướng chuyên nghiệp hơn, cái mà cộng đồng PESVN cần lúc này chính là lối suy nghĩ cũng phải chuyên nghiệp hơn, chừng nào mà người chơi PES vẫn còn là "game thủ" thì chừng đó họ còn chưa thể phát triển.

PES cần tìm được người đứng đầu. Một người có được danh tiếng trong cộng đồng, tiếng nói có trọng lượng và có khả năng tổ chức thật ra không quá khó tìm. Tuy nhiên, ở nơi mà e-Sports mới chỉ nhen nhóm phát triển như Việt Nam lúc này thì toàn tâm toàn sức bỏ qua công việc cá nhân để chăm lo một cộng đồng còn quá non nớt như cộng đồng PES là một điều quá xa xỉ. Rất có thể sẽ có người như vậy. Nhưng "người ấy" vẫn chưa xuất hiện!

Bản thân người viết cũng là một người từng đam mê PES đến quên cả ăn ngủ. Những gì mà cộng đồng đạt được bây giờ thực ra cũng có thể khiến mọi người tự hào ở một khía cạnh nào đó. Nhưng vẫn chưa đủ. Các bạn có thể ảo tưởng rằng PES hơn FIFA ở nhiều điểm, nhưng ít nhất về sự phát triển trên con đường chuyên nghiệp thì chúng ta còn rất kém. Cần phải học cách chấp nhận và rút kinh nghiệm mới có thể tiến lên. Chúc may mắn, cộng đồng PES Việt Nam!

HÙNG LÂM

Tại VESC2009 mới đây ở TP. HCM, PES cũng thi đấu trên PC

WORLD CYBER GAMES (WCG) GRAND FINAL 2009

Hội toàn cầu thời suy thoái

Đến Thành Đô (Trung Quốc) lần này, Việt Nam chỉ có 1 đại diện duy nhất là game thủ Vương Kim Sơn 3H|Nick, vô địch game Fifa tại WCG VN 2009. Anh đã không may mắn khi rơi vào bảng đấu gồm các game thủ mạnh.

Vào cuộc, Sơn thua sát nút trước game thủ đến từ Kazhakstan với tỷ số 3-4 khi thế trận Sơn có phần lấn lướt. Có vẻ như mất tâm lý, Sơn để hòa 3 trận tiếp theo một cách đáng tiếc trước các game thủ Mexico, Mỹ và Trung Quốc vào những phút cuối trận. Ở hai trận còn lại, Sơn đã để thua với tỷ số cách biệt. Như vậy, lại thêm 1 kỳ chung kết WCG toàn cầu nữa, đoàn Việt Nam lại không thể nâng cao thành tích tại đấu trường khắc nghiệt nhất hành tinh. Điều này chứng tỏ trình độ của các game thủ Việt Nam cần được cọ xát hơn nữa mới bắt kịp được với trình độ thi đấu e-Sports đỉnh cao quốc tế. Nếu không, thậm chí Việt Nam khó có thể duy trì thành tích tại châu Á.

Bên lề của giải, đến với WCG Grand Final 2009 là một kỳ WCG thành công rực rỡ của giải. Vượt qua các khó khăn về kinh tế đang suy thoái toàn cầu, đến với WCG dường như người ta đã quên đi điều này khi có đến hàng chục ngàn khán giả đến theo

dõi kín cả khu thi đấu. Đây là kỷ lục của 1 kỳ WCG vì lượng khán giả đến xem trong các ngày thi đấu là nhiều nhất trong tất cả các kỳ WCG trước kia mặc dù họ phải bỏ ra 1 số tiền không rẻ để mua vé vào sân vận động. Hẹn gặp lại tại WCG Grand Final lần thứ 10 tại Los Angeles, Mỹ vào 2010.

Kết quả WCG Grand Final 2009: Hàn QUốc Bảo vệ thành công vị trí nhất toàn đoàn

Huy chương	Fifa	Warcraft III	CounterStrike 1.6	StarCraft: Brood War	Guitar Hero World Tour	Carom3D	TrackMania Nations Forever	Virtua Fighter 5 Online	RedStone
Vàng	SK.KrOne	Infi	Again	Jaedong	caiomenudo13	MARCJACOBS	KarjeN	FOOD	Comeonbaby
Bạc	SK.hero	Fly100%	fnatic	Stork	MoB_Shift	jeantek	FrostBeule	ShinZ_Km	HAPPY_SWEETS
Đồng	Pio_	Lyn	mTw	Bisu	smokyprogg	Protonski	Bergie	Rikojjang	CoolRunnings

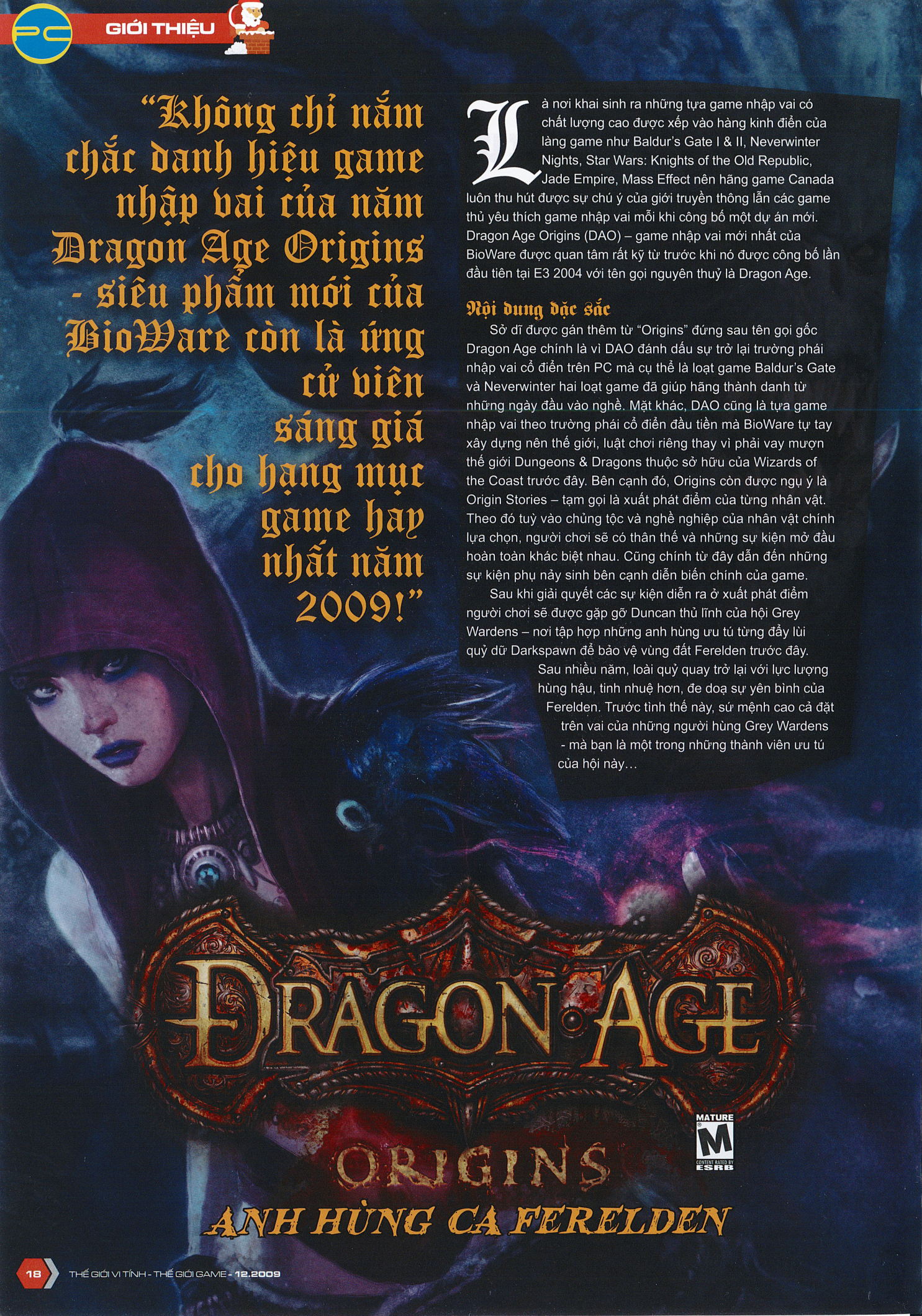
"Không chỉ nắm chắc danh hiệu game nhập vai của năm Dragon Age Origins - siêu phẩm mới của BioWare còn là ứng cử viên sáng giá cho hạng mục game hay nhất năm 2009!"

Là nơi khai sinh ra những tựa game nhập vai có chất lượng cao được xếp vào hàng kinh điển của làng game như Baldur's Gate I & II, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire, Mass Effect nên hãng game Canada luôn thu hút được sự chú ý của giới truyền thông lẫn các game thủ yêu thích game nhập vai mỗi khi công bố một dự án mới. Dragon Age Origins (DAO) – game nhập vai mới nhất của BioWare được quan tâm rất kỹ từ trước khi nó được công bố lần đầu tiên tại E3 2004 với tên gọi nguyên thuỷ là Dragon Age.

Nội dung đặc sắc

Sở dĩ được gán thêm từ "Origins" đứng sau tên gọi gốc Dragon Age chính là vì DAO đánh dấu sự trở lại trường phái nhập vai cổ điển trên PC mà cụ thể là loạt game Baldur's Gate và Neverwinter hai loạt game đã giúp hãng thành danh từ những ngày đầu vào nghề. Mặt khác, DAO cũng là tựa game nhập vai theo trường phái cổ điển đầu tiên mà BioWare tự tay xây dựng nên thế giới, luật chơi riêng thay vì phải vay mượn thế giới Dungeons & Dragons thuộc sở hữu của Wizards of the Coast trước đây. Bên cạnh đó, Origins còn được ngụ ý là Origin Stories – tạm gọi là xuất phát điểm của từng nhân vật. Theo đó tuỳ vào chủng tộc và nghề nghiệp của nhân vật chính lựa chọn, người chơi sẽ có thân thế và những sự kiện mở đầu hoàn toàn khác biệt nhau. Cũng chính từ đây dẫn đến những sự kiện phụ nảy sinh bên cạnh diễn biến chính của game.

Sau khi giải quyết các sự kiện diễn ra ở xuất phát điểm người chơi sẽ được gặp gỡ Duncan thủ lĩnh của hội Grey Wardens – nơi tập hợp những anh hùng ưu tú từng đẩy lùi quỷ dữ Darkspawn để bảo vệ vùng đất Ferelden trước đây. Sau nhiều năm, loài quỷ quay trở lại với lực lượng hùng hậu, tinh nhuệ hơn, đe doạ sự yên bình của Ferelden. Trước tình thế này, sứ mệnh cao cả đặt trên vai của những người hùng Grey Wardens - mà bạn là một trong những thành viên ưu tú của hội này…



Điểm tuyệt đối cho cách chơi

Ngoài một cốt truyện đa xuất phát điểm với nhiều kết thúc khác nhau nét làm nên sự hấp dẫn của DOA nói riêng cũng như các sản phẩm trước đây của BioWare chính là việc cho phép người chơi lựa chọn những quyết định theo hướng "chính" hoặc "tà" thông qua việc trò chuyện với các nhân vật phụ, cách xử lý các nhiệm vụ được giao, tình huống gặp phải trong suốt quá trình chơi. Điều thú vị là tuỳ vào hướng lựa chọn mà các nhân vật phụ gặp trên đường và quan trọng là những thành viên trong nhóm của bạn (thể hiện qua chỉ số Approval) sẽ phản ứng theo nhiều cách khác nhau như đồng tình ủng hộ, phản đối ra mặt thậm chí là rời khỏi nhóm. Rất may mắn là bạn có thể cải thiện điểm Approval này của từng thành viên trong nhóm thông qua việc tán gẫu hoặc tặng quà tuỳ theo sở thích của họ. Bằng cách này bạn có thể khám phá thêm những bí mật về thân thế của họ để nhận được các nhiệm vụ thêm, những phần thưởng hấp dẫn, những kỹ năng hữu ích cho nhân vật.

Với hệ thống chiến đấu kiểu tổ đội theo thời gian thực nhưng nặng về tính chiến thuật nên DOA vẫn cung cấp cho người chơi tính năng dừng trận đấu quen thuộc để sắp đặt các mệnh lệnh cho các thành viên trong nhóm như các tựa game nhập vai trước đây của hãng. Độc đáo là người chơi có thể tự do xoay chuyển camera trong game theo góc nhìn thứ ba tương tự Star Wars: Knights of the Old Republic hay từ trên nhìn xuống như Baldur's Gate và Neverwinter Nights trước đây. Trí thông minh nhân tạo của các đối thủ máy trong DOA cũng được nâng cấp lên đáng kể! Không chỉ có thân hình đồ sộ, to vật vã hay số lượng quân áp đảo, kẻ thù trong game còn phân chia nhiệm vụ tấn công rất bài bản. Chúng sẽ ưu tiên dành thời gian chăm sóc những nhân vật yếu nhất trong nhóm của người chơi trước khi tiếp tục xử lý các thành viên còn lại. Nếu cảm thấy yếu thế hoặc khó ăn chúng sẽ bỏ chạy, gọi thêm chi viện.

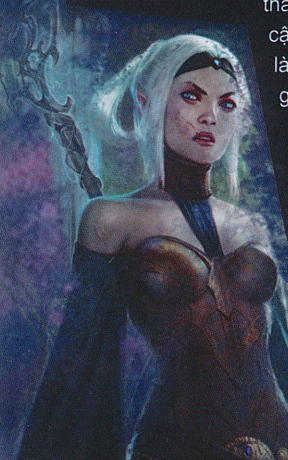
Lẽ này, để các game thủ có thể rảnh tay và không phải loay hoay xoay trở tốn nhiều thời gian ngoài tính năng dừng trận đấu đã nêu game cung cấp hẳn chức năng thiết lập các mệnh lệnh – Tatics cho các thành viên trong nhóm. Theo đó, mỗi nhân vật sẽ được cung cấp số lượng slot tactics (số lượng này sẽ thay đổi dựa vào cấp độ và một vài chỉ số của nhân vật). Thông qua các slot tactics này, người chơi có thể thiết lập các mệnh lệnh để nhân vật tuỳ cơ ứng biến dựa vào các tình huống mà họ gặp phải trong lúc giao tranh. Chẳng hạn, ưu tiên tấn công các đối phương là cung thủ, pháp sư trước hay tự động sử dụng các bình máu để hồi phục sức khoẻ nếu chẳng may rơi vào tình trạng nguy kịch v...v…Mệnh lệnh thiết lập càng chi tiết, xác suất nhân vật bị tử trận trên chiến trường sẽ càng giảm đồng thời tăng khả năng chiến thắng của nhóm lên nhiều lần. Do đó, nếu chủ quan, phó mặc hoàn toàn quyền điều khiển các thành viên trong nhóm cho máy như Dungeon Siege, Throne of Darkness trước đây, việc bạn sớm thất thủ trong các trận đánh của DOA sẽ diễn ra như cơm bữa.

Do chỉ có thể điều khiển một nhóm tối đa bốn thành viên nên việc nắm rõ và khai thác sức mạnh của từng thành viên cũng giải quyết cho bạn được khá nhiều vấn đề. Chẳng hạn như một chiến binh với lượng HP dồi dào với kỹ năng chọc giận đối phương sẽ rất tốt để làm "mồi" nhử thu hút sự chú ý của đối phương. Trong khi đó, một tên trộm lành nghề sẽ có thể tăng sát thương gây ra gấp nhiều lần nếu tấn công đối thủ từ sau lưng hoặc thách thức bất kỳ ổ khoá kiên cố nào. Kết hợp tốt giữa các tuyến nhân vật trong nhóm và thiết lập các mệnh lệnh tốt như đã đề cập ở trên sẽ giúp bạn giải quyết các vấn đề mà game đặt ra khá dễ dàng.

Gỡ bỏ hệ thống luật chơi D&D trước đây nên các game thủ không còn phải đối mặt với những luật lệ

TÊN GAME: DRAGON AGE ORIGINS	**PHÁT HÀNH:** Electronic Arts	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 03/11/2009	**HỆ MÁY:** PC
THỂ LOẠI: Nhập vai	**PHÁT TRIỂN:** BioWare	**ESRB (TUỔI):** Mature	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU: CPU Intel Core 2 Duo 1.4GHz/AMD X2 1.8 Ghz, RAM 1 GB , VGA 128MB ATI X850 / Geforce 6600GT, HDD 20GB, Windows XP / Vista			
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM: CPU Core i7 920 , RAM 4 GB , VGA GTX 260 896 MB , HDD 500 GB, Windows XP SP 3			

phức tạp lằng nhằng. Chẳng hạn như để có thể sử dụng lại phép thuật, kỹ năng đã sử dụng trong trận đấu bạn phải cho thành viên trong nhóm được nghỉ ngơi số lượng thời gian nhất định, hay phải cân nhắc phân phối điểm thưởng vào vô số các kỹ năng phức tạp cho nhân vật với các quy luật cộng, trừ khá lằng nhằng. Thay vào đó, luật lệ của DAO giờ đây được BioWare đặt ra khá dễ dàng đồng thời giao diện cho việc học các kỹ năng cũng được sắp đặt rất dễ hiểu và khoa học. Điển hình như, sau trận đánh các nhân vật sẽ tự động hồi phục sức khoẻ và thanh dẻo dai, chịu đựng rất nhanh. Hoặc một thành viên nếu chẳng may tử trận khi chiến đấu sẽ tự động hồi sinh sau trận đấu. Tuy bị tước một số lợi thế nhất định nhưng nếu sử dụng những món đồ phù hợp (món đồ này có thể chế tạo hoặc mua tại các shop bán đồ) là bạn có thể giúp họ trở lại trạng thái ban đầu. Những chi tiết này giúp DOA tiếp cận được các game thủ dễ dàng hơn đặc biệt là những ai chỉ mới tập tành tiếp xúc thể loại game nhập vai theo trường phái cổ điển.



Tuy không sở hữu phần chơi mạng sáng giá như hai đàn anh Baldur's Gate và Neverwinter Nights nhưng ngoài chiến dịch đơn dài hơi có thể khiến các game thủ tiêu tốn hơn 50 giờ chơi cho lần đầu tiên khám phá, nhiều xuất phát điểm và kết thúc khác nhau để thưởng thức, DOA còn vô số các nhiệm vụ thêm với tên gọi "Download Contents" để người chơi trả phí tải về thông qua việc kết nối vào server chính thức của trò chơi. Song song đó, game cũng hứa hẹn nhiều phần chơi hấp dẫn khác được BioWare giới thiệu trong tương lai gần. Điều này cho thấy khả năng DOA tiếp tục giữ chân các game thủ sau khi hoàn tất game là khá cao.

Hình âm tuyệt đỉnh

Không chỉ hoàn hoàn cả về nội dung lẫn cách chơi, DOA còn tạo được ấn tượng mạnh cho các game thủ nhờ hai mảng nghe nhìn được đầu tư chăm chút rất tỉ mỉ. Khung cảnh game được dàn dựng rất hoành tráng, sống động từ cảnh núi non hùng vĩ, không khí trang nghiêm tại các nhà thờ đến những trận đánh nảy lửa với sự xuất hiện của hàng chục nhân vật cùng xuất hiện trên màn hình chơi cùng vô vàn các hiệu ứng phép thuật khác nhau. Diễn hoạt của các nhân vật trong game cũng thể hiện rất thần qua cử chỉ điệu bộ và đặc biệt là biểu cảm trên các khuôn mặt.

Phối hợp ăn ý là diễn xuất lồng tiếng cho các nhân vật được thể hiện rất truyền cảm, bám sát nội tâm và diễn biến tâm lý. Nhạc nền game cũng được biên soạn công phu theo tốt các sự kiện diễn ra trong game. Đáng mừng là với chất lượng hình xuất sắc như vậy, DOA lại không quá sát phần cứng. Chỉ cần một cấu hình máy tầm trung hiện nay là có thể yên tâm thưởng thức game ở mức thiết lập cao nhất.

Ứng viên sáng giá

Gần như hội đủ những gì tinh hoa nhất của thể loại game nhập vai có thể nói DOA hầu như không có đối thủ trong cuộc chạy đua danh hiệu Game nhập vai hay nhất 2009. Mặt khác, không loại trừ khả năng siêu phẩm mới của BioWare là ứng viên sáng giá cho danh hiệu cao quý Game hay nhất trong năm bên cạnh các đối thủ lớn như Uncharted 2: Among Thieves, Assassin's Creed II, Left 4 Dead 2 hay Call of Duty: Modern Warfare 2.

NGỌC NHI

Ưu: *• Giá trị chơi lại cao. • Cốt truyện lôi cuốn, nhiều tình tiết hấp dẫn. • Lời thoại hay, diễn xuất lồng tiếng đầy biểu cảm. • Cảnh nền và diễn hoạt nhân vật đầu tư có chiều sâu. • Cách chơi đầy tư duy chiến thuật, thu hút.*

Khuyết: *• Không có phần chơi mạng.*

ESRB (Nội dung): *• Máu, Bạo lực căng thẳng, Ngôn từ bất kính, Nội dung tình dục, Ẩn mặc "thiếu vải"*

NƯỚC TĂNG LỰC
Number 1
ĐỒNG HÀNH
CHINH PHỤC
MỌI THỬ THÁCH
Number 1
NƯỚC TĂNG LỰC
THỂ TÍCH THỰC
350ml
CHINH PHỤC
MỌI
THỬ THÁCH
WaveRunner
YAMAHA
260-40016

KHẲNG ĐỊNH NGÔI VUA

PES 2010

PRO EVOLUTION SOCCER

Đến hẹn lại lên, khi mùa giải bắt đầu bước vào giai đoạn tăng tốc, các trận đấu ngày càng trở nên kịch tính thì cũng là lúc mà các fan hâm mộ trái bóng tròn cùng các game thủ lại háo hức đón chờ sự xuất hiện của các phiên bản game bóng đá mới nhất. Dù không phải phiên bản nào cũng thật sự làm thỏa mãn hoàn toàn người chơi nhưng tựu trung tính đến thời điểm hiện tại có thể nói Pro Evolution Soccer (PES) của Konami và FIFA của EA chính là hai tựa game mô phỏng bóng đá hay nhất trên các hệ máy, mặc dù vẫn có một vài sự cạnh tranh "nho nhỏ" từ các tựa game cùng thể loại khác. "Kẻ tám lạng, người nửa cân", mỗi lần xuất hiện PES và FIFA luôn có những cải tiến hấp dẫn nhằm làm hài lòng người chơi, tuy đôi lúc chúng vẫn gây thất vọng. Có lẽ sau 2 phiên bản PES 2008 và PES 2009 không thành công như mong đợi, Konami đã quyết tâm tái khẳng định lại vị trí của PES trong lòng các game thủ với PES 2010 mới.

Hình ảnh tuyệt vời

Từ trước đến nay nhắc đến PES là người chơi sẽ nghĩ ngay đến một game bóng đá với phần hình ảnh đẹp mắt và rất chân thực. Qua từng phiên bản, hình ảnh ngày càng được chau truốt tỉ mỉ hơn. Những tưởng PES 2009 ra mắt vào khoảng thời gian 1 năm trước đây đã đạt đến độ "hoàn mỹ" về phần nhìn thì ở PES 2010 người chơi chắc hẳn sẽ còn phải trầm trồ về tài thiết kế của nhóm phát triển game. Ngay từ giao diện Menu chính, nếu so với phần giao diện được nhận xét là "lỗi thời"

của PES 2009 thì trong phần mới nhất này, hệ thống Menu của game đã được làm mới lại. Tuy vẫn mang hơi hướng của phong cách pop art nhưng giờ đây chúng trông rất hiện đại và tinh tế. Từng tiêu mục cũng được thể hiện rõ ràng và chi tiết.

Phần hình ảnh của PES 2010 cũng có khác biệt lớn so với các phiên bản trước đây, đặc biệt là với PES 2009. Nhắc đến tên tuổi của PES không ít người chơi sẽ nghĩ ngay đến một game bóng đá với hình ảnh đẹp mắt và chân thực. Điều đó lại càng được chứng minh qua những lời khen ngợi dành cho các phiên bản "tiền nhiệm". Có vẻ như thực và ảo đã không còn sự khác biệt trong PES 2010. Từng khuôn mặt cầu thủ, đặc biệt là với các cầu thủ nổi tiếng đều được mô phỏng giống "đến từng sợi tóc". Bên cạnh đó một số "ngôi sao" cũng được nhóm thiết kế "tút" lại trông giống với ngoài đời hơn như Rooney hay Messi... Bạn sẽ phải trầm trồ khi tận mắt trông thấy những thần tượng của mình, chẳng hạn như Fernando Torres với khuôn mặt "lốm đốm" vết tàn nhan, gương mặt đẹp như thiên thần của Kaka... Các kiểu tóc mới của cầu thủ, trang phục thi đấu của các đội cũng được cập nhật chi tiết hơn. Một số kiểu ăn mừng bàn thắng mới cũng được nhà phát triển thêm vào, như động tác giơ 2 bàn tay tạo thành hình trái tim của Pato hay những cái lắc tay đầy ngẫu hứng của "chàng vẩu" Ronaldinho.

Việc mô phỏng động tác thi đấu của cầu thủ được chăm chút kỹ hơn khi có thêm một số động tác mới. Các sân vận động được thiết kế chi tiết hơn và trông rất giống thật. PES 2010 có tổng cộng 23 sân vận động chia đều cho mỗi quốc gia. Tuy nhiên con số này vẫn còn khá "khiêm tốn" nếu như so sánh với số lượng sân vận động "hiện diện" trong FIFA. Bên cạnh đó các hiệu ứng thời tiết và thời gian phong phú cùng màu sắc hình ảnh với độ tương phản cao càng làm tăng thêm tính chân thực của trò chơi.

Gameplay "sáng giá"

Mặc dù là một trong những game bóng đá được yêu thích nhất hiện nay, nhưng không phải vì thế mà PES luôn là một trò chơi toàn diện. Ở phiên bản PES 2009, tuy đã có những cải tiến đáng kể về lối chơi nhưng vẫn còn tồn tại một số khuyết điểm. Và sau khi đã tiếp nhận những phản hồi cùng đóng góp của người chơi thì nhà phát triển đã tiến hành thay đổi toàn diện trong PES 2010 nhằm đưa trò chơi trở về với vị thế đích thực của nó.

Đầu tiên phải nói đến việc điều khiển cầu thủ trong game. Với cơ chế mô phỏng vật lý mới được áp dụng vào trò chơi, giờ đây các pha di chuyển, xử lí bóng của cầu thủ trở nên thật hơn rất nhiều. Nếu như trước đây bạn từng hài lòng với những pha xử lí trông "rất mượt" nhưng đôi lúc lại trông rất giả tạo thì trong PES 2010 điều đó sẽ hoàn toàn biến mất. Những động tác được thực hiện rất lô-gích: khi một cầu thủ nhận được đường chuyền từ đồng đội, nếu như dự định của bạn lúc đó là sau khi nhận được bóng sẽ chuyền ngay cho một đồng đội khác đang băng lên thì có thể bạn sẽ gặp đôi chút khó khăn. Vì nếu ở các phiên bản trước thì đây là một tình huống khá đơn giản khi bạn chỉ việc bấm nút chuyền ngay sau đó. Nhưng với PES 2010 bạn sẽ không thể nào thực hiện ngay đường chuyền tiếp theo trong tình huống trên nếu cầu thủ của bạn không ở vào tư thế thuận lợi, hoặc pha tiếp bóng trước đó không được thực hiện tốt. Cũng chính vì thế mà giờ đây sẽ có những pha bóng người chơi cho là "không thể nào không ghi được bàn thắng" nhưng cuối cùng lại không thể thực hiện được, đơn giản là vì chúng còn phụ thuộc rất nhiều vào các yếu tố khách quan khác. Bên cạnh đó "tuyệt chiêu" giả sút từng làm mưa làm gió ở các phiên bản trước giờ đây cũng không còn quá "ghê gớm" trong PES 2010. Các cú sút xa cũng thật sự trở lại trong phần mới nhất này, những cú "bắn tỉa" có thể được tung ra một cách dễ dàng hơn và cũng có lực hơn.

Chính bởi sự thay đổi trong gameplay mà giờ đây bạn sẽ gặp một số khó khăn nhất định khi tiếp cận với các trận đấu, cho dù bạn là "tay mơ" hay một người chơi lão luyện. Sẽ không còn chuyện một cầu thủ với chỉ số "cao ngút" một mình quyết định kết quả trận đấu. Các trận đấu giờ đây phụ thuộc nhiều vào yếu tố chiến thuật mà bạn đề ra, sử dụng lối đá phối hợp đồng đội cùng những đường chuyền tinh tế sẽ giúp bạn có được kết quả khả quan, và ngược lại. Tốc độ của trận đấu cũng được nhà phát triển làm chậm lại để phù hợp hơn với diễn biến xảy ra trên sân.

Giải đấu Champions League (cúp C1) vẫn tiếp tục góp mặt trong phiên bản năm nay. Người chơi sẽ lại tiếp tục có dịp được hòa mình vào các trận đấu đỉnh cao trong khuôn khổ giải đấu này. Bạn vẫn có thể lựa chọn cho mình một câu lạc bộ ưa thích và bắt

TÊN GAME: Pro Evolution Soccer 2010	**PHÁT HÀNH:** Konami	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 23/10/2009	**HỆ MÁY:** PC
THỂ LOẠI: Thể thao	**PHÁT TRIỂN:** Soccer Sim	**ESRB (TUỔI):** Everyone	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU: Pentium4 2,4 Ghz, RAM 1 GB, VGA 128MB, HDD 8GB, Windows XP / Vista			

đầu tham gia tranh tài. Cùng với đó là những hình ảnh hay âm thanh đặc trưng của cúp C1 vẫn được nhà phát triển "bê" nguyên xi vào trong trò chơi. Thêm một nét mới trong PES 2010 là ở phiên bản năm nay sẽ có sự xuất hiện của một giải đấu "cũ mà mới", đó chính là Europa League Cup mà tiền thân chính là Uefa Cup trước đây. Sự xuất hiện của giải đấu này góp phần làm phong phú thêm cho trò chơi, tuy chỉ có một chút tiếc nuối khi nhà phát triển lại nhập chung Europa League vào giải Master League mà không làm hẳn thành một phần chơi riêng biệt như Champions League. Bên cạnh 2 giải đấu trên thì người chơi sẽ còn được tham gia vào các giải đấu khác cũng không kém phần sôi động như: Premier League (Anh), Series A (Ý), League 1 (Pháp), Primera Liga (Tây Ban Nha), Eredivisie (Hà Lan), hay các giải dành cho tuyển quốc gia: International Cup (World Cup), European Cup, American Cup... Việc quản lý của người chơi khi tham gia vào giải Master League tương đối "dễ thở" vì bạn sẽ nhận được sự trợ giúp từ các trợ lí của mình. Có một thay đổi nhỏ là việc tăng skill cho cầu thủ giờ đây sẽ được thực hiện trên những thẻ skill mà game cung cấp. Thông tin của những thẻ này rất chi tiết và trực quan nên bạn sẽ không gặp nhiều khó khăn trong việc huấn luyện. Bên cạnh đó bạn cũng cần phải chú ý đến những tâm tư, nguyện vọng của cầu thủ trong đội nhằm đảm bảo tình trạng thể lực cũng như tinh thần của các cầu thủ luôn ở mức tốt nhất. Và nếu thích thì bạn vẫn có thể "một mình trở thành ngôi sao" qua mục chơi Become a Legend quen thuộc. Đặc biệt hơn ở phiên bản lần này những đôi giày mà cầu thủ mang trên chân đều có những chỉ số riêng biệt như tốc độ chạy, khả năng sút chính xác, khả năng tăng tốc... Những chỉ số này ít nhiều cũng đều có những ảnh hưởng nhất định đến khả năng thi đấu của các cầu thủ. Điều này làm tăng thêm yếu tố nhập vai trong game, nhất là khi bạn chơi ở mục Trở thành Huyền thoại (Become a Legend). Tuy chỉ có 3 nhà sản xuất "cung vcấp" giầy cho trò chơi là Adidas, Nike, Umbro cùng một số kiểu giầy được "thửa" riêng cho game, nhưng như thế cũng là quá đủ cho sự lựa chọn của bạn, bởi chỉ số của các đôi giầy rất phong phú.

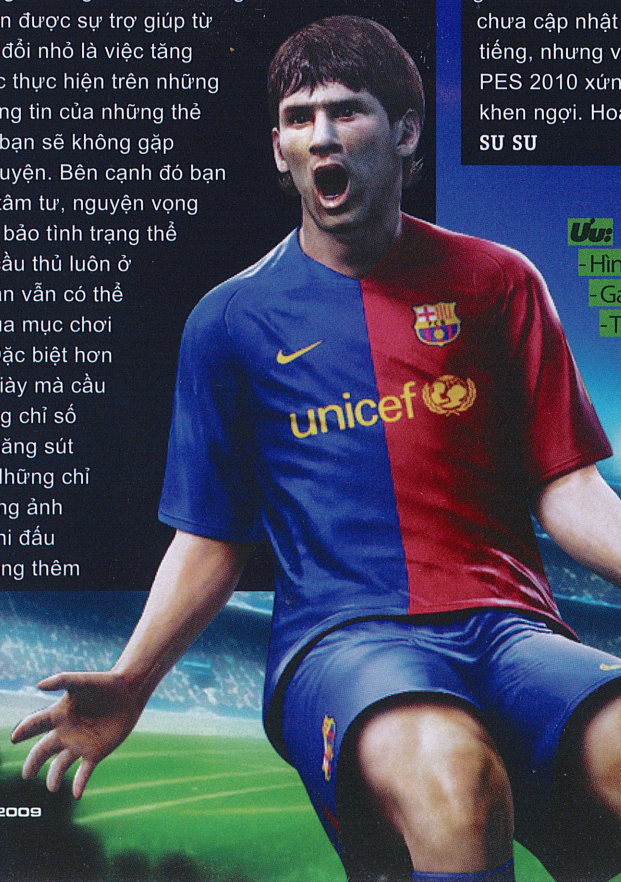
A.I (trí thông minh nhân tạo) của trò chơi cũng không có gì phải phàn nàn khi tiếp tục phát huy những thành công của phiên bản trước. Bên cạnh đó giờ đây các đồng đội máy của bạn đã trở nên "bình tĩnh" hơn rất nhiều. Những pha xoạc bóng nguy hiểm nhưng không cần thiết ở các phần trước hầu như đã biến mất khỏi trò chơi. Thay vào đó là những pha hỗ trợ, bọc lót cho nhau rất tuyệt vời. Các vị trọng tài vẫn giữ được sự nghiêm khắc cần thiết làm cho các trận đấu càng trở nên hấp dẫn hơn.

Phần âm thanh của PES 2010 cũng không có gì phải phàn nàn khi vẫn luôn giữ được "nhiệt" cho từng trận đấu. Các cổ động viên luôn thể hiện tình cảm của mình đối với đội nhà bằng những màn cổ vũ sôi động. Cùng với đó là những cải tiến trong mục chơi online, hứa hẹn những cuộc tranh tài sẽ không còn tình trạng "lag" như trước kia nữa.

Xứng danh ngôi vua

Có thể nói nếu so sánh với tất cả những phiên bản đã từng ra mắt trước đây thì PES 2010 chính là phiên bản hoàn hảo nhất cả về hình ảnh lẫn gameplay. Tuy vẫn còn một số khiếm khuyết như vẫn thiếu giải vô địch quốc gia Đức - Bundesliga hay phần bình luận vẫn chưa cập nhật tên gọi của một số cầu thủ nổi tiếng, nhưng với "màn trình diễn" của mình PES 2010 xứng đáng nhận được những lời khen ngợi. Hoàng đế đã trở lại!

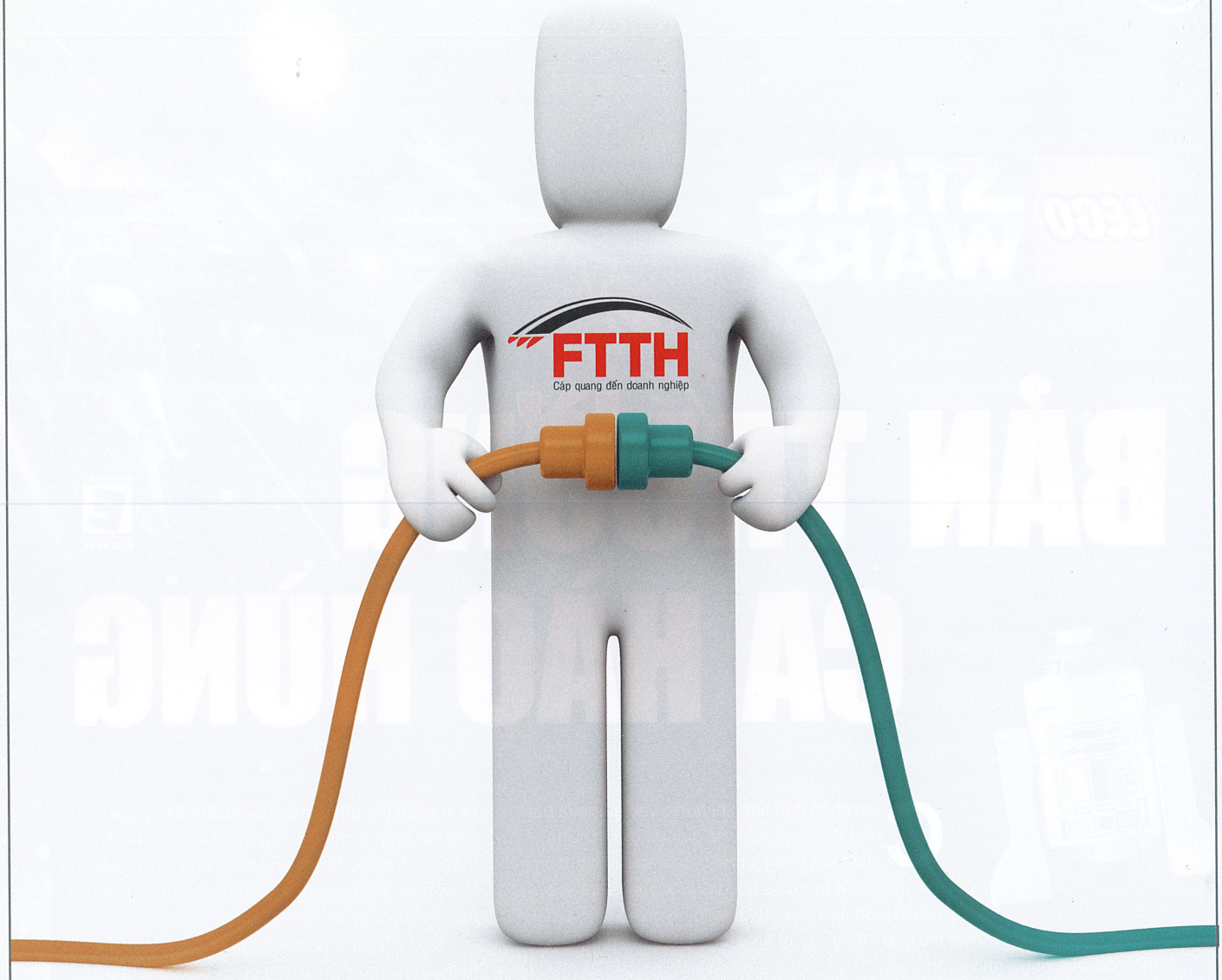
SU SU



Ưu:
- Hình ảnh đẹp mắt
- Gameplay thực hơn
- Thú vị hơn với các thông số giầy

Khuyết:
- Vẫn còn thiếu giải Bundesliga
- Phần bình luận không có tên của một số cầu thủ nổi tiếng

ESRB (Nội dung):
- Lời ca xấc xược nhẹ



INTERNET CÁP QUANG
Siêu tốc
mới của Viettel

Giải pháp truy nhập Internet tốc độ cao dành cho doanh nghiệp:

- Triển khai bằng cáp quang: chất lượng ổn định, bảo mật cao.
- Tốc độ đường truyền cực nhanh, băng thông lớn.
- Dịch vụ hỗ trợ IP tĩnh và băng thông đối xứng cho phép triển khai nhiều ứng dụng.
- Mỗi đường truyền có 1 nhân viên giám sát từ xa 24/7. Xử lý sự cố tối đa 3h.

Với lợi thế cơ sở hạ tầng cáp quang đáp ứng triển khai dịch vụ trên 63 tỉnh, thành phố, Viettel tự hào sẽ mang lại cho Quý khách hàng một dịch vụ mới xứng tầm với nhu cầu và đẳng cấp của doanh nghiệp.

VIETTEL

Hãy nói theo cách của bạn

Hotline: **(04-08) 6.288.0.288**

LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA

BẢN TRƯỜNG CA HÀO HÙNG

Cảm nhận đầu tiên khi bước vào game là bạn như được lạc vào thế giới trẻ thơ. Những nhân vật trong game là bản sao sống động của các nhân vật trong bộ phim Star Wars, được thể hiện dưới hình ảnh của thế giới đồ chơi xếp hình LEGO. Thật thú vị khi thấy các nhân vật hóa thân thành những món đồ chơi nhựa nhỏ nhắn.

Đầu tiên The Complete Saga sẽ đưa bạn vào căn phòng Cantina. Đây là nơi bắt đầu cho mọi nhiệm vụ. Bạn có thể đi vào đấu trường dành cho 2 nhân vật người chơi điều khiển để chiến đấu với nhau hoặc nhảy vào chơi ở chế độ Story.

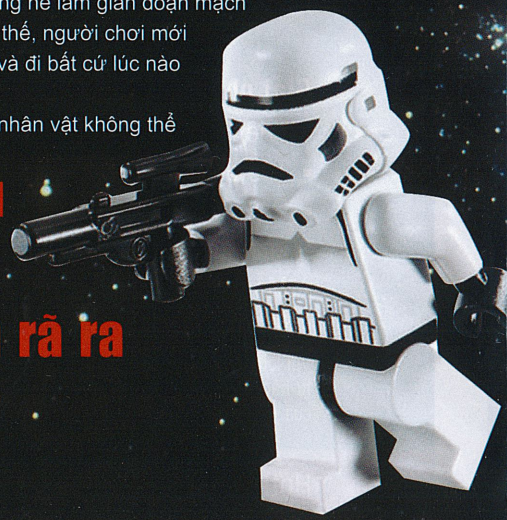
Chế độ Story có lẽ là phần chơi hấp dẫn nhất của The Complete Saga, bao gồm 6 tập, mỗi tập gồm 6 chương và chúng được bố trí khá linh hoạt, người chơi có thể chơi theo cách mà mình muốn chứ không hoàn toàn theo cốt truyện. Sau khi bạn hoàn thành chương đầu tiên của tập 1, phần giới thiệu các tập khác sẽ bật lên để giúp người chơi có thể chuyển qua các tập đó mà không nhất thiết phải đi theo lộ trình nào cả.

Nhập cuộc bạn sẽ vào vai anh chàng Yoda, Obi Wan Kenobi. Bạn dùng phép thuật Force và các loại vũ khí để tiêu diệt đối thủ, phục hồi các công trình kiến trúc, giải đáp các câu đố và khám phá bí mật bằng cách sắp xếp những bộ xếp hình LEGO.

Có rất nhiều thành phần của bộ đồ chơi LEGO rải rác khắp nơi, cần sức mạnh Force tác động vào mọi món đồ nào bạn kiếm được để kết hợp chúng lại. Khi công việc hoàn thành bạn sẽ được thưởng Stud (tiền trong game). Ngoài ra, bạn có thể dùng thanh kiếm ánh sáng của mình đập tan những chiếc thùng để Stud văng ra. Thu thập càng nhiều Stud càng tốt vì nó sẽ giúp bạn mở khóa nhân vật hoặc đến shop trong phòng Cantina mua lời chỉ dẫn để vượt qua các tập tiếp theo.

Trong The Complete Saga có thể chơi đơn hoặc chơi 2 người. Nhưng phần chơi đơn chưa thực sự tốt, có những màn nếu chơi đơn bạn sẽ khó vượt qua. Khi bạn chơi game một mình thì có một nhân vật được điều khiển bằng trí tuệ nhân tạo (AI) đi theo bạn. Nhân vật "phụ" này gần như chẳng làm gì giúp ích được cho bạn trừ tự bảo vệ bằng cách đỡ đòn đánh của đối thủ. Nhưng may thay ở bất cứ thời điểm nào, người chơi thứ hai cũng có thể tham gia và điều khiển nhân vật AI. Nếu sau đó, người chơi thứ hai ngừng chơi, AI sẽ tiếp tục điều khiển nhân vật đó. Thật đáng ngạc nhiên, việc thay đổi qua lại giữa AI và người chơi thứ hai không hề làm gián đoạn mạch game và vì thế, người chơi mới có thể đến và đi bất cứ lúc nào họ muốn.

Do hai nhân vật không thể



Dù bạn phải chiến đấu với nhiều đối thủ nhưng trò chơi vẫn không mang tính bạo lực, bởi những kẻ bị bạn tiêu diệt sẽ tan rã ra thành các khối xếp hình.

chạy ra khỏi khung hình chung, họ sẽ hỗ trợ lẫn nhau giúp trận chiến dễ dàng và thú vị hơn. Tuy nhiên, do không gian trận chiến rộng hơn so với khung hình camera, bạn khó quan sát mọi thứ xung quanh.

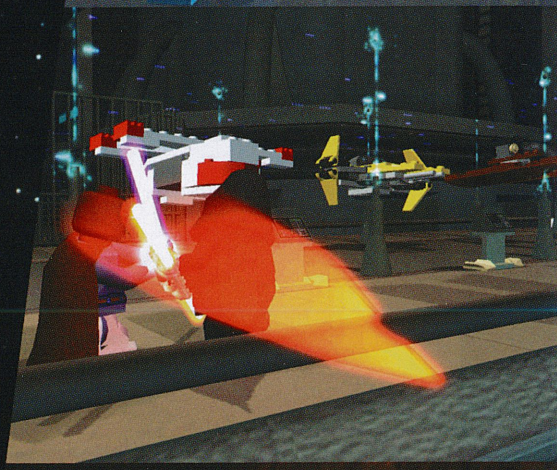
LEGO Star Wars: The Complete Saga có cách chơi đơn giản nhưng bạn cần phải đầu tư khá nhiều thời gian mới có thể "về nước". Tuy nhiên, "về nước" với chế độ Story không có nghĩa là trò chơi đã kết thúc mà ngược lại bạn sẽ tiếp tục mở ra một thế giới hoàn toàn mới bằng cách mua các nhân vật mới với số tiền Stud bạn kiếm được. Bạn vẫn có thể quay lại các tập đã vượt qua để chơi những nhân vật yêu thích như Greedo hay Chancellor Palpatine, bạn chỉ cần trả Stud để mở khóa chúng.

Bạn có thể mở khóa hầu như bất kỳ nhân vật nào mà bạn từng đối đầu trong chế độ chơi chính, từ các nhân vật chính đến nhân vật phản diện, rô-bốt. Bạn có thể đưa tất cả các nhân vật đó vào chế độ Free Play, vì giờ đây bạn điều khiển các nhân vật được thiết kế không phải cho một màn chơi cụ thể nào nên bạn có thể khám phá tất cả các bí mật mới bằng cách sử dụng các khả năng đặc biệt của họ. Có khá nhiều bí mật trong game, bạn cần phải kiên trì mới có thể tìm ra chúng. Thêm vào đó trong căn phòng Cantina, game thủ có thể xem đoạn trailer về trò LEGO Indiana Jones và phần thưởng là bạn có thể mở khóa LEGO Dr. Jones. Điều đó sẽ dẫn bạn đến một câu chuyện mới, đó là cuộc chiến giữa Indiana Jones với tướng Griveous.

The Complete Saga là một game khá hay. Mọi thứ đều hoạt động tốt từ hình ảnh hoạt hình được làm sắc nét, âm nhạc và âm thanh đạt chất lượng cao cho đến sự hài hước được nhà sản xuất lồng vào mỗi phần chơi rất hợp lí.

Đây là game phù hợp với mọi người vì ai cũng có thể chơi được, đặc biệt là những người yêu mến trò chơi xếp hình LEGO hoặc thích siêu phẩm điện ảnh Star Wars.

HÀ QUỐC



Ưu:

Cách chơi đơn giản

Hình ảnh đẹp

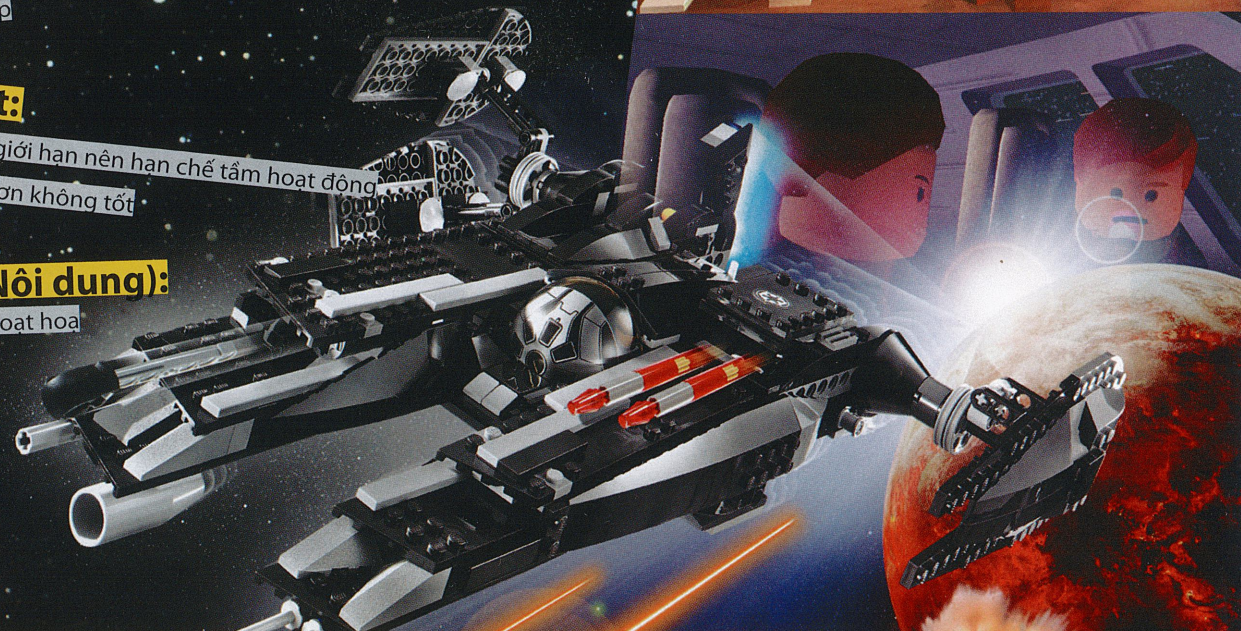
Khuyết:

Camera có giới hạn nên hạn chế tầm hoạt động

Phần chơi đơn không tốt

ESRB (Nội dung):

Có bạo lực hoạt hoạ



TÊN GAME: LEGO Star War: The Complete Saga	**PHÁT HÀNH:** LucasArts	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 13/10/2009	**HỆ MÁY:** PC
THỂ LOẠI: Hành động	**PHÁT TRIỂN:** Traveller's Tales	**ESRB (TUỔI):** Everyone	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU: CPU 2,0 GHZ, RAM 512MB, VGA 256 MB VIDEO , Windows XP / Vista			

THỜI ĐẠI LÃNH CHÚA 3

Takeda 3 là phiên bản mới nhất của sê-ri game Takeda, được xây dựng dựa trên cuộc đời và sự nghiệp của vị lãnh chúa nổi tiếng Takeda Shingen của Nhật Bản ở thế kỷ 16.

Năm 1548, cuộc nội chiến ở Nhật bùng nổ làm cho đất nước bị chia năm xẻ bảy. Một Samurai tên là Takeda Shingen xuất hiện để làm Lãnh chúa của gia tộc Takeda. Một gia tộc không có gì ngoài 1 tỉnh miền núi nhỏ cùng đoàn kị binh rất mạnh và trung thành. Liệu gia đình Takeda có thể đoàn kết đất nước và chiến thắng kẻ thù xâm lược.

Đoàn kết chống lại kẻ thù

Trong Takeda 3 bạn sẽ nắm quyền điều khiển của một trong 25 gia tộc trong lịch sử phong kiến Nhật Bản. Nhiệm vụ chính của người chơi là thiết lập bang giao với các vùng đất khác, xây dựng thành trì, lãnh thổ và điều binh khiển tướng trong các trận chiến. Thế nên với Takeda 3, bạn sẽ có cái nhìn toàn diện về chiến thuật và chiến lược. Bạn sẽ quan sát được toàn bộ vùng lãnh thổ của bạn trong đất nước Nhật Bản. Bản đồ khá rõ ràng, bạn dễ dàng nhận thấy ai đang điều khiển lá cờ nào và bạn cũng có thể lựa chọn đồng minh hay là kẻ thù trên bản đồ.

Công việc đầu tiên mà bạn sẽ phải làm là xây dựng quân đội. Quân đội bao gồm 5 loại binh chủng khác nhau. Bao gồm: kị binh, cung thủ, samurai, lính cầm giáo và lính hoả thương. Mỗi binh chủng đều có thế mạnh riêng, bạn cần phải biết cách kết hợp nhuần nhuyễn những binh chủng này mới có thể chiếm ưu thế trên chiến trường. Đội quân samurai rất mạnh nhưng lại di chuyển chậm, trong khi đó kị binh là đội quân di chuyển nhanh nhất, dễ dàng tấn công chớp nhoáng đối phương. Binh đoàn cầm giáo dài có thể hạ gục kị binh, cung thủ hủy diệt đội quân cầm giáo dài, kị binh sẽ được phát huy tối đa hiệu quả khi đối đầu với samurai và cung thủ, vv. Điều rất quan trọng khi vận hành chiến thuật là bạn phải giữ cân bằng giữa các đội quân vì bạn không biết sẽ phải đối đầu với cái gì.

Chế độ đánh trận với thời gian thực trong Takeda 3 sẽ mang lại rất nhiều điều thú vị. Bạn vẫn có thể giải quyết trận đánh tự động bằng cách xem xét các thông tin như quân số của lính, sức mạnh của quân đội rồi giao phó cho AI của máy. Điều đó có vẻ hữu ích và

tiết kiệm thời gian trong một số trận chiến, nhưng đôi khi có trận chiến lại thất bại nặng nề. Tốt hơn hết, bạn nên bám sát vào đội quân của mình, số lượng binh lính nhiều, các chỉ số cao chưa hẳn lúc nào cũng mang lại chiến thắng. Bạn nên hòa mình vào đội quân của mình trong từng trận đánh để làm chủ mọi tình huống.

Trước khi bắt đầu trận chiến, bạn nên quan sát địa hình để sắp xếp đội hình cho phù hợp. Tùy vào tình huống bạn có thể sắp xếp theo lối tấn công hoặc phòng thủ. Thậm chí còn có thể sắp một số đội quân trông thật "hầm hố" để hù dọa đối phương. Bạn phải thành thạo các khả năng di chuyển các đạo quân qua từng khu vực để thuận tiện trong việc tấn công và sắp sắp đội hình sau trận đánh.

Đặc biệt, cần phải quan tâm đến các vị tướng "dưới quyền" chỉ mất đi một trong số họ thì đội hình của bạn dễ bị rối. Các tướng quân sẽ từ từ tăng kinh nghiệm lẫn cấp bậc qua các trận đánh, từ đó khả năng điều khiển quân do họ phụ trách cũng tăng lên, tức là quân của bạn sẽ mạnh lên thấy rõ.

Ngoài ra, bạn cũng cần chú ý đến từng động thái binh lính của mình, chỉ cần phát hiện ra lính của bạn trở nên mất tổ chức, dù chỉ là nhỏ thì lập tức bạn nên tái tổ chức chúng ngay, nếu không đội hình sẽ mất trật tự gây khó khăn rất nhiều cho việc điều binh khiển tướng sau này. Kết quả thắng, thua được hiện ra khá rõ ràng sẽ được hiển thị. Nó sẽ cho bạn biết bao nhiêu lính của bạn bị chết, bao nhiêu lính đào ngũ, tướng bị giết, và những thông tin khác.

Không chỉ đơn giản là đi vòng quanh Nhật Bản và đánh bại kẻ thù. Bạn cũng cần trổ tài ngoại giao, bạn có thể đưa ra các đề nghị hoặc chấm dứt liên minh với các gia tộc khác. Bạn có thể gửi Ninja để thực hiện các nhiệm vụ bí mật như quấy rối hay ám sát. Thậm chí, sự kết hợp bằng hôn nhân sẽ làm mối quan hệ giữa các bộ tộc mạnh hơn và là tiền đề cho 1 liên minh hùng mạnh.

Đồ họa tốt, âm thanh chưa ổn

So với những phần trước thì đồ hoạ của Tekada 3 được cải thiện rất nhiều, hình ảnh trông mượt và sống động hơn. Các dòng sông, tòa thành được làm khá đẹp. Thêm vào đó có 1 số hiệu ứng sương mù và bụi làm cho trận chiến trở nên thực hơn. Thậm chí khi nhìn gần bạn sẽ thấy các đám mây lững lờ trôi qua các ngọn núi. Các binh đoàn được thể hiện khá tốt trên bản đồ sẽ cho bạn thấy bao gồm những loại quân nào. Tuy nhiên, phần âm thanh chưa ổn lắm. Ngoài những bản nhạc được làm khá hay và có sự kết hợp với âm nhạc Nhật thời xưa thì âm thanh trong các trận chiến vẫn còn nhiều thiếu sót. Sẽ không có âm thanh các vị tướng hét để ra lệnh cho binh lính khi bạn ban lệnh, không có tiếng vó ngựa phi nước đại khi tấn công. Chỉ có âm thanh của binh lính đụng độ và những tiếng chát chúa của kim loại nhưng không hề gây ấn tượng mạnh. Nói chung, âm thanh vẫn chưa được đầu tư thỏa đáng.

Nhìn chung Takeda 3 là game hay đối với những ai thích game chiến thuật hay hiểu biết về lịch sử phong kiến Nhật Bản. Các chiến dịch chính trong game tương ứng với những sự kiện lớn từng diễn ra trong lịch sử phong kiến Nhật Bản.

HOÀI QUỐC

TÊN GAME: Takeda 3	PHÁT HÀNH: Magitech Corporation	NGÀY PHÁT HÀNH: 27/2/2009
THỂ LOẠI: Chiến thuật	PHÁT TRIỂN: Magitech Corporation	HỆ MÁY: PC

CẤU HÌNH TỐI THIỂU: Pentium4 2,4 Ghz, RAM 1 GB, VGA 1256 MB, Windows XP / Vista

Ưu:
- Tính chiến thuật cao
- Hình ảnh chân thực

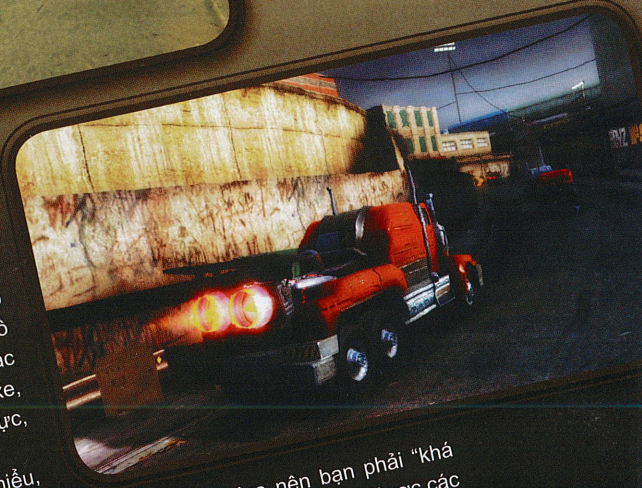
Khuyết:
- Hiệu ứng âm còn sơ sài

Merry Christmas

GEAR GRINDER

QUÁI XẾ TRÊN ĐƯỜNG ĐUA

GEAR GRINDER	
PHÁT HÀNH	Headup Games
PHÁT TRIỂN	Targem Games
THỂ LOẠI	Racing Arcade, Action
PEGI (TUỔI)	16+
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	17/9/2009
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2.5Ghz, RAM 512MB(XP), 768 MB (Vista), VGA128MB with Shader model 2.0, Windows XP(SP2)/ Vista, HDD 2GB
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	Core2 hoặc AMD X2, RAM 1GB, VGA 256MB with Shader model 3.0, OS Windows XP (SP2)/Vista, HDD 2GB
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Core 2 Duo 2.66 GHz, RAM 2GB, VGA 512MB 8800 GTS, OS WinXP sp2, HDD 1TB



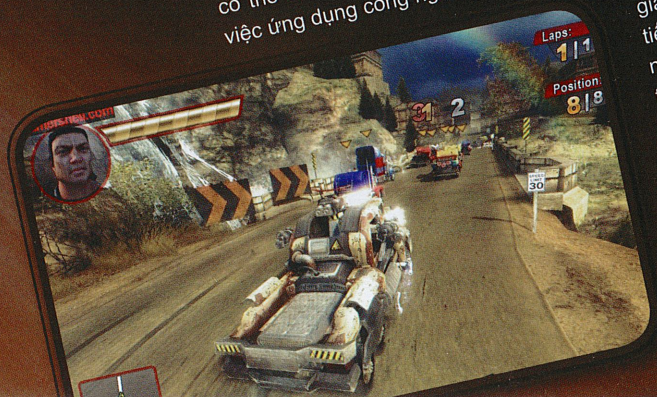
Khi tham gia vào Gear Grinder, bạn sẽ không phải gò bó trong các trường đua chật hẹp với khán giả bao quanh mà tự do "bay nhảy" tùy thích trên các con đường xuyên qua những thành phố, làng mạc, cửa hiệu, cây xăng... Chiếc "xế hộp" không còn là những chiếc xe 4 bánh hào nhoáng, sang trọng, mang đậm phong cách thể thao và tùy ý thay đổi theo ý thích, thay vào đó là những chiếc xe đầu kéo container to lớn, đầy sức mạnh. Để tăng thêm phần phấn khích cho người chơi, game đã kết hợp yếu tố hành động vào trong các cuộc đua để thử thách lòng can đảm của bạn, ngoài sức mạnh vốn có của chiếc xe tải nay còn được trang bị thêm động cơ phản lực, các loại vũ khí hầm hố, mìn và nhiều "đồ chơi" khác để có thể tiêu diệt đối thủ trên đường đua một cách nhanh nhất có thể.

Giống như bộ phim Transformer nổi tiếng, đó là khả năng biến hình của chiếc xe, từ hình dáng bình thường, khi chuyển sang chế độ chiến đấu sẽ trở nên hùng dũng với đủ thứ "đồ chơi" được trang bị nhằm loại bỏ các đối thủ, tuy nhiên khi chuyển sang chế độ này thì động cơ phản lực sẽ "biến mất", còn nếu chuyển về chế độ bình thường thì động cơ phản lực mới "làm việc" để bạn có thể cho các xe khác "hít khói". Với việc ứng dụng công nghệ vật lý PhysX, giờ đây các chướng ngại vật trên đường đua đều có thể bị phá hủy mỗi khi chiếc xe của bạn băng qua, điều đó làm cho game trở nên sống động hơn, khốc liệt hơn. Cũng giống như các trò đua xe khác, bạn cũng có thể nâng cấp cho chiếc xe của mình với các món đồ tốt hơn bằng tiền kiếm được qua các cuộc đua như các tấm chắn bảo vệ xe, các loại súng, mìn, động cơ phản lực, máy xe mới, lớp áo mới...

Với giao diện được thiết kế dễ hiểu, hệ thống điều khiển bằng bàn phím hoặc gamepad đơn giản kết hợp chế độ nhìn từ trên xuống hoặc từ phía sau xe sẽ giúp bạn điều khiển "chiến mã" dễ dàng hơn. Có nhiều kiểu chơi trong game cùng nhiều cấp độ từ dễ đến khó, được hiển thị bằng các biểu tượng với cấu trúc cây tức là bạn phải vượt qua các vòng đua một cách lần lượt từ đầu đến cuối, chẳng hạn như ở chế độ đua bình thường (Race) mục tiêu là bạn phải về đích trước tiên, sử dụng chế độ chiến đấu để làm chậm đối thủ vì khi bị phá hủy thì đối thủ sẽ xuất hiện lại trên đường đua sau đó nhưng ở thứ hạng thấp hơn, bên cạnh đó việc phá hủy các phương tiện giao thông trên đường đua sẽ làm tăng nhanh lượng nitro dùng cho động cơ phản lực. Trong chế độ đua sống còn (Survival Race) bạn sẽ xuất phát cùng lúc với các đối thủ, trong khoảng thời gian nhất định, chiếc xe chạy sau cùng sẽ bị nổ tung và bị loại ra khỏi cuộc chơi, người thắng cuộc là người cuối cùng trên đường đua. Với chế độ đua zíc zắc (Slalom Race) bạn sẽ phải thu nhặt đầy đủ các phần thưởng trên đường đua trong một khoảng thời gian nhất định, các phần thưởng đó sẽ tặng thêm cho bạn vài giây đồng hồ để tăng thời gian cho bạn tiếp tục cuộc đua, nếu bạn thu nhặt càng nhiều phần thưởng thì thời gian tặng thêm sẽ gia tăng tích lũy nhiều hơn và còn rất nhiều các chế độ đua khác nên bạn sẽ tha hồ khám phá cùng với chiếc xe của mình. Tuy nhiên AI của máy khá tốt, không dễ dàng để bạn có thể vượt qua chúng, cộng với lượng thời gian ít ỏi trên đường đua nên bạn phải "khá cứng" mới có thể chiến thắng được các màn chơi. Phần đồ họa trong game cũng tạm được với các mô hình xe cộ, đường xá, đồi núi, cây cỏ được thiết kế đẹp, màu sắc có phần thiên về màu vàng nhạt giống như dưới ánh nắng của buổi hoàng hôn. Các hiệu ứng hình ảnh thể hiện các vụ va chạm, các vụ nổ khá chi tiết tuy chưa được hoành tráng và đẹp mắt. Âm thanh được tái hiện rõ ràng, tiếng động cơ gầm rú lao vun vút trên đường, tiếng va chạm, đổ vỡ của xe cộ, của môi trường xung quanh kết hợp nhạc nền sôi động đem lại sự phấn khích cho người chơi.

Nhìn chung, đây là một game đua xe hành động giúp các game thủ giải trí nhẹ nhàng, tạo ra nhiều yếu tố thú vị riêng cho người chơi. Nhất là đem lại sự phong phú cũng như mới lạ cho thể loại đua xe truyền thống.

NGUYỄN THỊNH



ƯU

- Có nhiều cấp độ đua khác nhau.
- Thay đổi nhạc nền bằng các bản nhạc mình yêu thích.

KHUYẾT

- Lối chơi lặp đi lặp lại gây nhàm chán.

DREAMKILLER

MATURE M
CONTENT RATED BY ESRB

DREAMKILLER	
PHÁT HÀNH	Codemasters
PHÁT TRIỂN	Codemasters
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	12/10/2009
ESRB (TUỔI)	Mature
HỆ MÁY	PC
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	**CPU:** Intel Dual Core 2,4 Ghz; **RAM:** 1 GB; **VGA:** 256 MB+ Shader Pixel 3.0; **OS:** XP/Vista; **HDD:** 11GB

SÁT THỦ TRONG MƠ

ẤN TƯỢNG HÁO HỨC BAN ĐẦU VỀ PHONG CÁCH CHƠI KHÁ LẠ LẪM CÙNG NHỮNG QUÁI THÚ GHÊ RỢN CỦA DREAMKILLER NHANH CHÓNG ĐƯỢC THAY THẾ BẰNG CẢM GIÁC NHÀM CHÁN VÀ VÔ VỊ.

Dreamkiller bắt đầu từ thời thơ ấu của một cô bé tên Alice Drake hay gặp ác mộng khi đêm xuống. Với ý chí kiên cường, Alice dần tự học được cách chế ngự bản thân trước nỗi sợ hãi những sinh vật khủng khiếp trong giấc mơ của mình. Lớn lên, Alice trở thành chuyên gia tâm lý tđiều hành một văn phòng chuyên giúp đỡ những người có hoàn cảnh giống như cô thuở bé. Ít ai biết ngoài tài khám chữa bệnh thông thường Alice còn sở hữu một năng lực rất đặc biệt. Nó cho phép cô tự do bước vào thế giới tâm linh của bệnh nhân và tiêu diệt các thế lực ma quỷ đại diện cho nỗi sợ hoặc căn bệnh đang dày vò thể xác lẫn tâm hồn họ. Thế nhưng hiểm nguy mà Alice phải đương đầu ở lần đi này rất lớn và nếu bất cẩn cô sẽ mắc kẹt trong những giấc mơ mãi mãi.

RẬP KHUÔN VÀ KÌ QUẶC

Phần chơi đơn của game có tổng cộng 12 màn, mỗi màn diễn ra trong trí óc của bệnh nhân nào đó với một nỗi sợ nhất định. Từ đó môi trường và cấu trúc màn chơi sẽ được thể hiện dưới nhiều dạng khác nhau như hang động đầy băng tuyết hoặc một pháo đài hắc ám rêu phong. Tình trạng và tính cách của bệnh nhân cũng sẽ quyết định loại quái vật và những con trùm nào sẽ nghênh tiếp bạn ở vòng chơi đó. Trong khoảng 30 phút đầu tiên, bạn có lẽ sẽ cảm thấy thích thú khi chỉ đơn thuần là chạy và bắn với nhịp độ rất khẩn trương. Khi hạ gục liên tiếp nhiều đối thủ, Alice sẽ chuyển sang trạng thái cuồng nộ (Berserk) giúp cô tung ra những đòn tấn công đẹp mắt với sát thương chí mạng. Nhưng sau đó sự thất

ƯU

- Một vài màn chơi khá tốt.
- Thiết kế nhân vật ấn tượng.
- Bối cảnh thú vị.

KHUYẾT

- Lối chơi tuyến tính trùng lặp.
- Nhiều lỗi và cơ chế không phù hợp.

ESRB(Nội dung)

- Máu và đâm chém
- Ngôn ngữ thiếu văn hóa, Bạo lực

vọng nhanh chóng xâm chiếm cảm nhận của bạn vì có quá nhiều điểm vô lý.

Đa phần các màn chơi đều có thiết kế sơ sài. Càng về sau vị trí xuất hiện cũng như hành vi của đối phương đều rất dễ nhận biết. Nội dung nhiều lúc chẳng ăn nhập gì với nỗi sợ. Chẳng hạn, giấc mơ của người thiếu quyết đoán lại chứa đầy nhện. Bạn sẽ bắt gặp các thuật ngữ mô tả những hội chứng "không đụng hàng" như sợ lao lực (ponophobia) hay sợ phát điên (maniaphobia). Dreamkiller lấy cơ chế P2P (Portal to portal) làm yếu tố chủ đạo, theo đó màn chơi chia thành nhiều khu vực nhỏ và ngăn cách bằng các cánh cổng thép, Alice sẽ bị nhốt trong một căn phòng và chỉ khi tất cả quái vật trong đó bị hạ gục thì cô mới được quyền tiến đến những khu vực kế tiếp. Tiến trình này cứ thế lặp lại nên việc phải chạy qua hàng chục hành lang giống nhau và giao chiến với những đối thủ cũ rích trở thành cơn ác mộng thử thách sự kiên nhẫn của người chơi. Bạn sẽ nhầm to nếu trông mong vào các trận đấu trùm ác liệt, quả thật chúng rất khó "xơi" nhưng không phải do chiến thuật hoặc tuyệt chiêu gì ghê gớm. Đơn giản là vì chúng quá "dai máu" trong khi hỏa lực của bạn chỉ thuộc hàng "tôm tép". May thay trí thông minh của lũ tay sai cũng kém cỏi nên bạn chỉ việc chạy vòng quanh, tránh đạn và tập trung hỏa lực để đối phó với tên trùm.

Bên cạnh khả năng "chưởng" phép bằng năng lực tâm linh, nhân vật chính còn có thể dịch chuyển tức thời (warp) về phía trước để thoát khỏi vòng vây dày đặc của đối phương. Vấn đề là Dreamkiller không hề tiết lộ thông tin nào về chức năng này cho người chơi kể cả trong phần hướng dẫn, nhưng cũng chẳng sao vì ít khi bạn cần dùng tới nó. Điểm quái lạ nhất nằm ở cơ chế trang bị vũ khí, game sẽ lập tức hoán đổi vị trí giữa vũ khí bạn đang dùng với những thứ khác trên đất ngay khi bạn đi lướt qua chúng. Hãy thử hình dung bạn đang di chuyển nhanh nhằm tránh sự truy sát của đối thủ trong một khu vực chật hẹp và vô tình "đụng" phải một khẩu súng đã cạn kiệt đạn dược, tình huống khi ấy chẳng khác nào làm mồi cho giặc. Rõ ràng tính năng này rất không phù hợp nên sự hiện diện của nó trong một game hành động tốc độ cao quả là quyết định khó hiểu từ nhà phát triển.

Nếu muốn bạn có thể tham gia vào phần chơi mạng với 8 bản đồ hoàn toàn mới. Nhưng danh sách game thủ online chỉ lác đác vài người, không đủ để bắt đầu một trận đối kháng (Deadmatch) hoặc cướp cờ (Flag Capture).

HÌNH ẢM TƯƠNG PHẢN

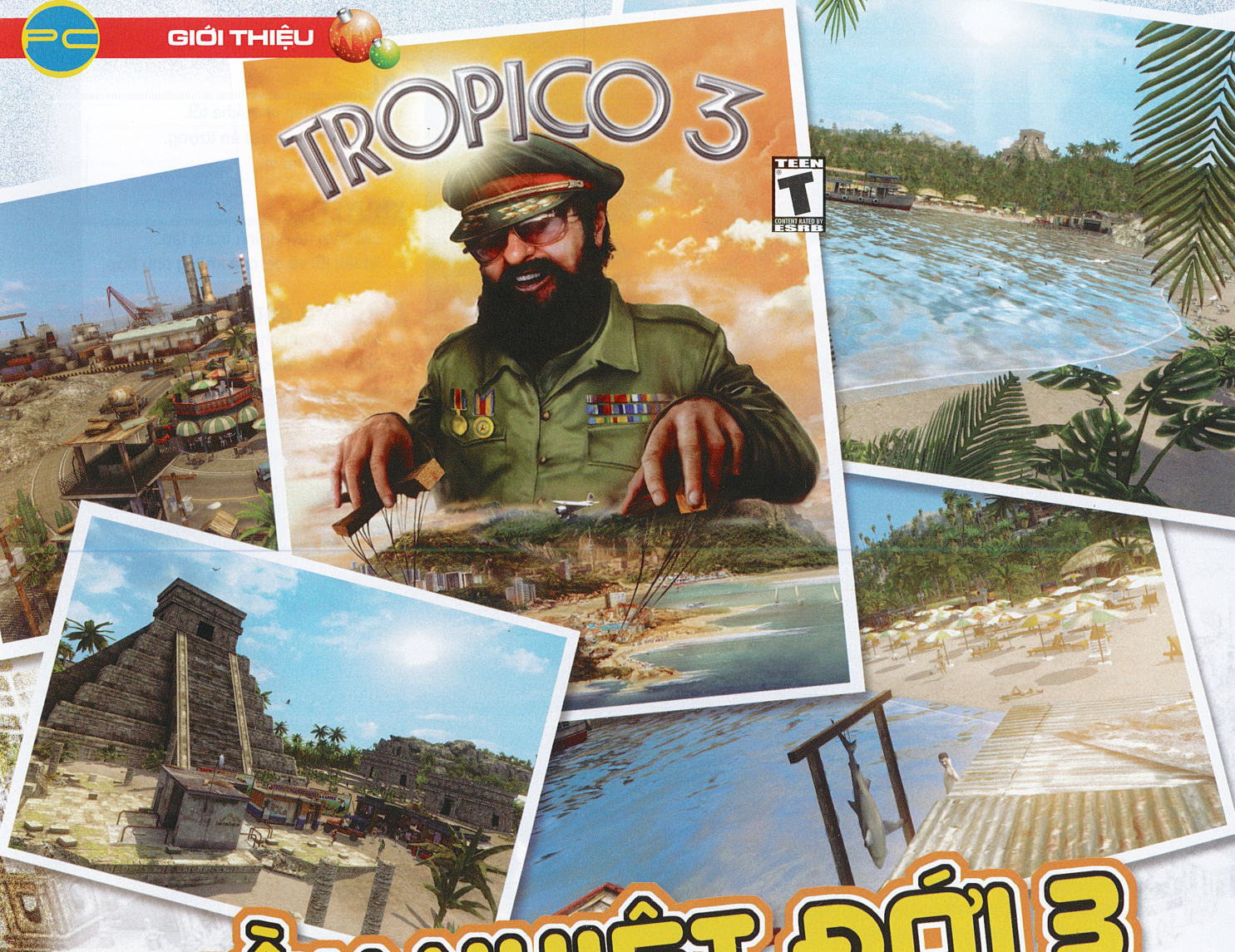
Được dựng hình bằng engine đồ họa MENG độc quyền của hãng nên một số màn chơi trong Dreamkiller gây được ấn tượng rất mạnh. Chẳng hạn như miệng hang khổng lồ tạo bởi những chiếc nhân nhện đầy lông lá hoặc các căn phòng âm u đậm chất gothic, nhưng nếu để ý kĩ bạn sẽ thấy nhiều họa tiết trang trí đã có phần lỗi thời. Vẻ ngoài của quái thú đặc biệt là những con trùm rất đáng khen bởi trông rất dị hình và có độ chi tiết cao. Các loại vũ khí đều rất đẹp, hiệu ứng công phá của chúng với các vật thể xung quanh khá tốt nhờ sự giúp sức của PhysX. Ánh sáng với nhiều màu sắc tươi tắn đã góp công rất lớn trong việc dung hòa các tông màu quá tối giúp màn chơi trở nên dịu mắt và bớt chóng mặt hơn khi bạn di chuyển nhanh. Điểm trừ đáng đề cập nhất ở phần nhìn chính là giao diện người dùng quá rườm rà và không có nét gì nổi bật so với các tựa game đồng môn khác.

Âm thanh có phần nổi loạn hơn khi phần lớn khâu lồng tiếng nhân vật không phù hợp với ngữ cảnh hiện tại của màn chơi. Dù có tinh chỉnh thế nào thì tiếng vũ khí cũng lấn át hẳn phần nhạc nền và số lượng các hiệu ứng âm còn quá ít nên Mindware sẽ cần sự đầu tư nghiêm túc hơn mới có thể biến Dreamkiller trở thành một chiến trường khốc liệt đúng nghĩa.

ÁC MỘNG CHO MINDWARE

Ý tưởng của nhà phát triển về cuộc chiến chống lại những nỗi sợ hãi của con người rất hay, nhưng việc mắc phải nhiều trở ngại về lối chơi trong đó cấu hình PC đòi hỏi quá cao khiến Dreamkiller chỉ dừng lại ở mức tạm chấp nhận được. Có nhiều điểm tương đồng với những "hit" lớn như Bioshock, Doom, cộng thêm sự hậu thuẫn về mặt danh tiếng của Painkiller nhưng Dreamkiller vẫn không thể có được thành công như mong đợi, thật đáng tiếc!

KÌ ANH



MIỀN NHIỆT ĐỚI 3

Haemimont Games tiếp tục cho ra đời Tropico 3 với một hệ thống logic nhưng đầy may rủi và khó đoán trước được điều gì sẽ xảy ra tiếp theo. Ngoài các yếu tố về kinh tế, phiên bản lần này đưa thêm yếu tố về chính trị để bạn cảm thấy như mình là một nhà lãnh đạo thật sự. Trong 15 sứ mệnh khác nhau, bạn có thể tạo ra cho mình những sự kiện lịch sử hư cấu hoặc có thật, quản lý xây dựng các hoạt động kinh doanh (du lịch, dầu khí, khoáng sản, nông nghiệp), tham gia vào các hoạt động chính trị, quân sự. Nhưng cho dù bạn chuyển hòn đảo thành nơi du lịch nghỉ dưỡng hoặc một quốc gia có nền công nghiệp hiện đại thì bạn vẫn sẽ phải bảo vệ nhân dân của mình và đừng quên để mắt đến những nguy hiểm luôn rình rập khắp nơi để phá hoại thành quả của bạn.

Bắt đầu với một đất nước chưa phát triển, bạn cần phải xây dựng các nông trại để cung cấp thực phẩm cho người dân, xây dựng nhà ở, đường sá, trường học... để đáp ứng nhu cầu tối thiểu của họ. Khi đã có đủ lương thực bạn cần phải tiến hành khai thác khoáng sản, dầu khí, trồng trọt để xuất khẩu tăng thêm thu nhập cho ngân sách. Khi dân số gia tăng thì yêu cầu đặt ra càng cao, bạn cần phải nâng cấp cơ sở hạ tầng, xây dựng lực lượng cảnh sát phòng chống tội phạm, đối mặt với sự ô nhiễm do hoạt động sản xuất gây ra với môi trường. Người dân của bạn gồm rất nhiều thành phần khác nhau nên có rất nhiều bè phái khác nhau, bạn cần phải biết làm thế nào để đảm bảo thế cân bằng về chính trị đủ để duy trì vị trí quyền lực của bạn. Trong suốt quá trình chơi bạn sẽ không có cảm giác buồn tẻ vì phải liên tục đối mặt với nhiều thách thức đặt ra của trò chơi, mỗi quyết định của

TROPICO 3	
PHÁT HÀNH	Kalypso Media Ltd
PHÁT TRIỂN	Haemimont Games
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	16/10/2009
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PC, XBOX360
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	**CPU:** Pentium 4 2.4Ghz; **RAM:** 1 GB; **VGA:** 256 MB+ Shader Pixel 3.0; **OS:** Windows XP (SP2)/Vista/7; **HDD:** 5 GB
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	**CPU:** Core 2 Duo 2.66 GHz; **RAM:** 2 GB; **VGA:** 512 MB 8800 GTS 3.0; **OS:** Windows XP (SP2); **HDD:** 1 TB

ƯU

- Sự pha trộn đầy ấn tượng giữa kinh tế và chính trị.
- Hình ảnh nhiều màu sắc, tươi sáng.
- Âm thanh thể hiện chi tiết, rõ ràng, thay đổi theo từng hoàn cảnh.

KHUYẾT

- Các giải thích, trợ giúp cần chi tiết hơn.
- Các công trình xây dựng đôi lúc không kết nối được với đường giao thông.

ESRB (Nội dung)

- Gợi ý đồ uống có cồn và thuốc lá
- Chủ đề kích động nhẹ
- Bạo lực

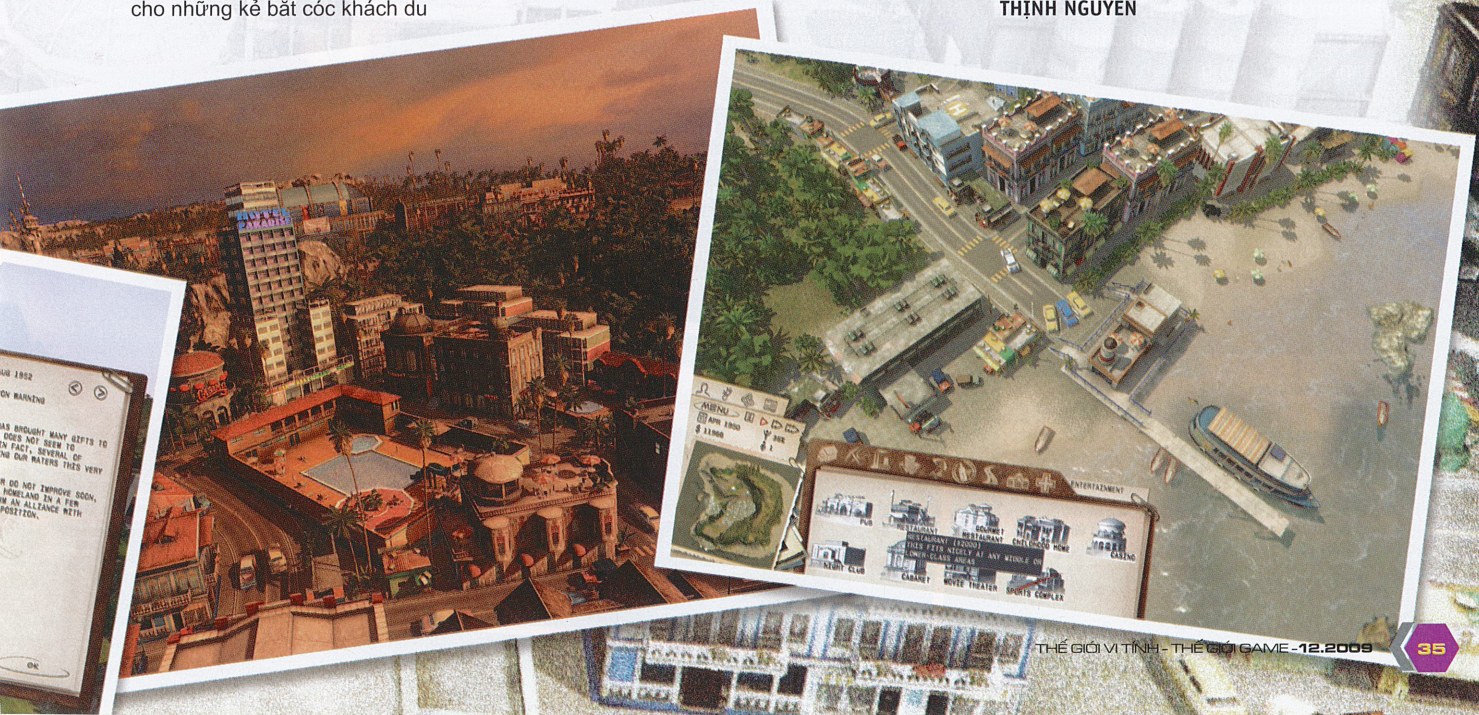
bạn sẽ ảnh hưởng đến suốt quá trình bạn quản lý thành phố của mình.

Bạn có thể liên minh với các nước mạnh và cho họ xây dựng các căn cứ quân sự trên đất nước của mình, qua đó bạn sẽ được bảo vệ bằng sức mạnh của đồng minh, đồng thời có thêm nguồn viện trợ để trang trải các chi phí. Mỗi một nhiệm vụ có vô số các công việc cho bạn quản lý, cấp độ khó ngày càng tăng dần và trò chơi cũng sẽ có nhiều sự lựa chọn hơn để bạn có thể nắm bắt thông tin một cách nhanh chóng. Bạn sẽ có một cuốn sổ nhật kí ghi chép lại các sự kiện liên quan đến các vấn đề của đất nước. Có những nhiệm vụ đơn giản như xuất khẩu một lượng hàng hóa nhất định cho đến phức tạp như phải nắm giữ quyền lực trong 20 năm, kiểm soát sự gia tăng dân số..., trong mỗi nhiệm vụ đó sẽ phát sinh rất nhiều vấn đề cần phải giải quyết như việc nhận hối lộ của một công ty xuất khẩu hàng hóa, chính sách nhập cư, cho phép xây dựng các căn cứ quân sự, cho phép thử nghiệm vũ khí hạt nhân đều gây bất mãn cho những người theo chủ nghĩa dân tộc, phải trả tiền chuộc cho những kẻ bắt cóc khách du lịch, bắt và xử lý các tên tội phạm, sa thải nhân công, xác lập tiền lương, tiền cho thuê căn hộ, đào tạo nhân công ở các lĩnh vực, tuyển dụng chuyên viên nước ngoài...

Thiết kế giao diện của trò chơi khá đơn giản, dễ hiểu với các biểu tượng rõ ràng, tuy nhiên một số nhiệm vụ quan trọng không được hiển thị cảnh báo đầy đủ và chưa có những gợi ý để hoàn thành chúng. Hình ảnh được thể hiện chi tiết các sinh hoạt của người dân, các bến cảng, nông trại, nhà máy được mô phỏng như thật, nhiều màu sắc với những cánh rừng xanh tươi, những ngọn sóng nhấp nhô trên biển, bờ biển đầy cát vàng rực dưới ánh mặt trời. Hiệu ứng thời tiết thay đổi giống thực tế kết hợp nhạc nền là các giai điệu Flamengo, Rumba sôi động của Mỹ Latinh sẽ làm cho bạn quên đi những "rắc rối" trong game. Tuy vẫn còn những lỗi nhỏ nhưng không ảnh hưởng nhiều đến lối chơi như khi bạn xây dựng các công trình thì không thể kết nối được với đường đi, mô hình giao thông chưa tương xứng với cảnh vật xung quanh, tốc độ khi xây dựng các công trình rất chậm, tác giả thường phải cho tốc độ trò chơi tăng nhanh khi xây dựng để không phải ngồi chờ đến phát mệt.

Tropico 3 là sự kết hợp hoàn hảo giữa game xây dựng thành phố với hoạt động chính trị, tạo cho người chơi cảm giác tự do khám phá, điều hành theo cách riêng tùy theo sở thích của mình. Nếu bạn là người hâm mộ dòng game này thì không nên bỏ qua cơ hội thử thách tài lãnh đạo của mình giỏi đến đâu nhé!

THỊNH NGUYỄN



Hãy cầm chắc tay súng và luôn ở tư thế sẵn sàng chiến đấu vì Section 8 ngay lập tức sẽ cuốn bạn vào những nhiệm vụ tử thần với quân địch tấn công từ phía cùng cơ hội sử dụng các loại vũ khí siêu hiện đại...

SECTION 8

TIỂU ĐỘI 8

Thành lập vào năm 1998 nhưng mãi đến năm 2001 Timegate Studio mới bắt đầu ghi dấu ấn với hai tựa game chiến thuật thời gian thực là Kohan và Axis & Allies. Sau đó tên tuổi của họ trở nên nổi tiếng hơn khi lần lượt phát hành thành công phiên bản mở rộng Extraction Point, Perseus Mandate cho F.E.A.R – game bắn súng kết hợp yếu tố kinh dị hiện đang được người chơi rất yêu thích. Vì thế các fan rất phấn khởi khi Timegate xuất xưởng Section 8 (S8) - trò chơi hành động mới nhất đã được "thai nghén" suốt 3 năm ròng được trang bị những công nghệ mạnh mẽ nhất mà hãng sở hữu.

Đa dạng và lôi cuốn

Khi loài người trong tương lai khám phá ra cách thức du hành giữa các vì sao, họ liền mở rộng phạm vi sinh sống và tạo nên hệ thống các thuộc địa trên nhiều hành tinh khác nhau. Mọi rắc rối khởi nguồn từ sự xuất hiện của nhóm chiến binh nổi loạn tự xưng là liên minh Orion (ARM of Orion - AO), chúng lén lút tấn công các thuộc địa và xây dựng bộ máy quyền lực cho riêng mình. Khi phát hiện ra âm mưu hiểm độc này, chính phủ trên Trái Đất lập tức cử S8 - biệt đội rất tinh nhuệ, có tính cơ động cao và chuyên giải quyết những nhiệm vụ đặc biệt khó khăn - lên đường nhằm diệt trừ AO và trả lại sự ổn định cho vành đai thuộc địa. Có thể dễ dàng nhận thấy phần chơi mạng được đầu tư rất kĩ lưỡng là trọng tâm của S8 do Timegate mong muốn người chơi sẽ có thêm một lựa chọn khác ngoài loạt game Unreal Tournament. Tuy nhiên bạn nên tham gia phần chơi đơn trước để có cái nhìn bao quát hơn về cốt truyện cũng như làm quen với các thao tác chiến đấu trước khi bước vào những trận tranh tài đỉnh cao với game thủ khắp nơi trên thế giới.

Ấn tượng đầu tiên chính là Burning in - cơ chế tạo nên nét độc đáo rất riêng của S8 so với những tựa game cùng thể loại. Thay vì bắt đầu màn chơi bằng cách tức thời hiện ra tại các vị trí khác nhau trên bản đồ thì bạn cùng đồng đội lại khởi động nhiệm vụ của mình với màn nhảy khỏi máy bay chuyên chở, sau đó nhào lượn trên không ở độ cao 5km và từ từ tiếp đất. Lúc này trên màn hình lóe lên các tia lửa rất đẹp mắt khiến bạn có cảm tưởng mình như một thiên thạch đang ma sát dữ dội với bầu khí quyển, đồng thời còn có hiệu ứng rung và làm mờ cảnh vật, mô tả sống động sức cản của gió và tác động của trọng lực lên cơ thể nhân vật. Khi bay bạn có thể quan sát radar và tìm cho mình một bãi đáp ưng ý. Những vùng đánh dấu màu đỏ tượng trưng cho căn cứ địch hoặc khu vực đang có giao tranh giữa 2 phe. Hãy tránh xa các biểu tượng ụ súng nếu không muốn làm mồi cho những cỗ máy sát thủ phòng không.

Toàn bộ các nhân vật trong S8 đều được trang bị một bộ giáp tối tân hỗ trợ nhiều chức năng rất hữu ích. Đầu tiên là bộ phận tên lửa đẩy cung cấp 2 cơ chế Brake (hãm tốc độ) và Boost. Tận dụng tốt chức năng Brake sẽ giúp bạn hạ cánh chính xác hơn và có thể phản công ngay khi vừa chạm đất. Ngược lại Boost cho phép chiến binh bay lượn trong một khoảng thời gian nhất định hoặc giúp họ chuyển sang trạng thái overdrive và có thể di chuyển nhanh như tên bắn. Do đa số các màn chơi trong S8 đều khá rộng lớn nên Boost sẽ tiết kiệm nhiều thời gian cho người chơi trong việc thực thi các nhiệm vụ được bố trí ở khắp nơi trên bản đồ. Khi tăng tốc, góc nhìn thứ 3 được tạm thời kích hoạt nên việc quan sát cục diện chiến trường cũng thuận lợi hơn. Ngoài ra bộ giáp còn được bao bọc bởi một lá chắn năng lượng (energy shield) có công dụng giảm một phần sát thương từ đối phương

SECTION 8			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
SouthPeak Games			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 3 Ghz
TimeGate Studios		RAM	1 GB
THỂ LOẠI			
Phiêu lưu		VGA	256 MB+ Shader Pixel 3.0
NGÀY PHÁT HÀNH	04/09/2009		
DUNG LƯỢNG		HDD	7 GB
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	XP / Vista

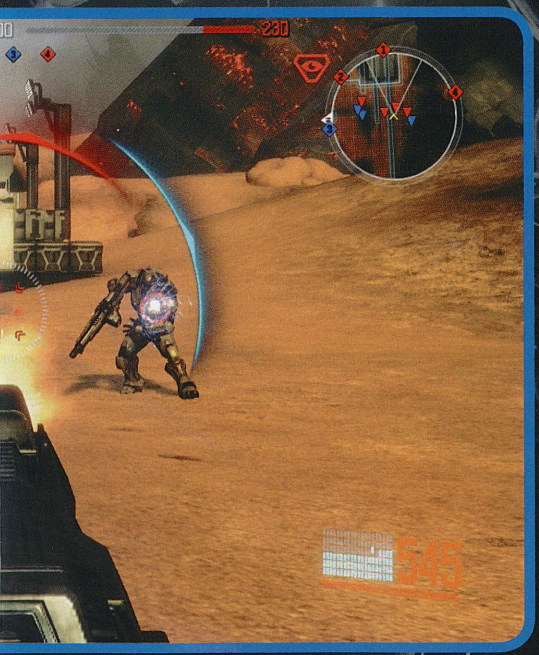
UU:
- Nhiệm vụ và lối chơi đa dạng.
- Cơ chế burning-in mới lạ.
- Vũ khí tạo được cảm giác hứng thú khi sử dụng.

KHUYẾT:
- Hình âm chưa đạt.
- Chơi mạng quá lag.
- Nhiều lỗi không đáng có.

ESRB (Nội dung):
- Bạo lực

và nó sẽ tự động phục hồi dần trong trường hợp bị phá vỡ.

Mục tiêu của mỗi màn chơi tuân theo chế độ Conquest, chủ yếu yêu cầu bạn phải giành giật, đánh chiếm và cố thủ một địa điểm nào đó trước liên minh AO. Đó có thể là một kho vũ khí, trạm phòng thủ hoặc hack một siêu máy tính để vô hiệu hóa hệ thống tên lửa hạt nhân. Trước khi nhập cuộc, người chơi được yêu cầu chọn lớp (class) chiến binh mà họ muốn sử dụng như pháo binh, kĩ sư, lính cứu thương hoặc cảnh vệ... Mỗi một lớp có thế mạnh riêng phù hợp với hoàn cảnh, địa hình của màn chơi và sở hữu những vũ khí đặc chủng. Nếu không thích bạn vẫn có thể tạo một lớp riêng phù hợp với phong cách chơi của mình. Tuy chức năng các lớp này không thật sự ấn tượng nhưng chúng cũng làm gia tăng giá trị của S8 và chỉ cần kết hợp đúng cách bạn vẫn sẽ có một tiểu đội thiện chiến. Khi hạ gục đối phương bạn sẽ được thưởng một lượng tiền và có thể dùng nó để mua những vũ khí cao cấp hơn như súng máy, bazoka hay thậm chí xe tăng hạng nặng. S8 còn có những nhiệm vụ bên lề khá lý thú như gỡ bom, hộ tống đoàn xe quân sự hay đối đầu với hàng tá biệt kích commando được điều khiển từ xa bởi một siêu máy tính. Tất cả đều giúp người chơi đỡ nhàm chán nhưng cũng chính vì điều này mà lối chơi của S8 có phần hơi phức tạp. Bạn sẽ phải vừa di chuyển liên tục vừa suy nghĩ để tìm ra một chiến thuật tối ưu cùng nhiều thứ khác nữa để giành chiến thắng thay vì chỉ xả đạn và làm các nhiệm vụ chính.



Nhúng hạt sạn không đáng có

Vũ khí trong S8 có độ cân bằng khá đồng đều nhưng hơi ít về chủng loại và khó tránh khỏi trường hợp người chơi chỉ sử dụng vài loại nhất định do một số khẩu súng rất khó xài, độ chính xác không cao và cách thức nạp đạn quá cầu kì. Cơ chế chuyển đổi giữa 2 loại vũ khí chính và phụ kém linh hoạt, chức năng khóa đối tượng (lock-on) ổn nhưng chỉ cần một ai đó đi ngang trước mặt bạn thì nó lập tức không còn tác dụng nữa và bạn phải chờ vài phút mới có thể sử dụng lại. Mặt khác, những ai chơi S8 trên hệ máy Xbox 360 sẽ khó lòng xài được chức năng này do hồng tâm cứ bay loạn xạ thay vì bám theo đối thủ. Những chiếc xe tăng quá mạnh và có thể tấn công trên không lẫn mặt đất nên chỉ cần một đội dùng cheat để mua chúng ngay từ đầu trận thì xem như kết quả đã ngã ngũ. Trong quá trình chơi bạn sẽ nhiều lần mắc kẹt trong các mỏm đá bé tẹo, tên lửa đẩy chỉ hoạt động khi được sạc đầy và trí thông minh của đồng đội không tốt lắm nếu bạn chơi đơn. Phần chơi mạng hỗ trợ đến 32 người cùng lúc nhưng tình trạng lag thường xuyên xảy ra trong khi các tựa game nặng hơn như Fallout 3 hay Resident Evil 5 lại chạy rất mượt mà.

Đồ họa nhìn tổng thể khá đẹp nhưng nếu đi sâu vào chi tiết thì hơi thất vọng. Có lẽ do sức mạnh của engine Unreal chưa được khai thác hết nên hình ảnh các nhân vật bị răng cưa nhiều dù được thiết lập cấu hình cao nhất. Bộ giáp mang 2 phong cách của Gear Of War và Crysis trông như đồ nhựa, tối màu và nhiều chỗ còn thô cứng. Khung cảnh màn chơi với bối cảnh ngoài không gian toát lên được nét khoa học viễn tưởng nhưng Timegate sử dụng quá nhiều hình ảnh tĩnh nên mọi thứ có vẻ hơi giả tạo. Phim cắt cảnh nhòe và hạt nên ít ai hứng thú theo dõi dù chúng có nội dung hoành tráng. Điểm đáng khen duy nhất là hiệu ứng ánh sáng tuyệt đẹp khi thể hiện những tia đạn lazer bay chằng chịt trên màn hình và các vụ cháy nổ rất cuốn hút. Về mảng âm thanh Timegate làm rất tốt ở khâu súng đạn, nhất là khai hỏa loạt rocket của chiếc F17 Marauder Heavy Tank. Trái lại phần lồng tiếng thiếu truyền cảm và nhạc nền hơi "buồn" khiến người chơi không có chút ấn tượng nào về giai điệu của trò chơi khi nó kết thúc.

Xông trận!

Nhịp game nhanh, tính đồng đội cao cùng hàng loạt nhiệm vụ phong phú, người chơi hứa hẹn sẽ có những trận "so găng" đầy kịch tính và vui nhộn khi đến với S8. Nếu bạn không qua khắt khe về hình âm và là người có tinh thần "vui là chính" thì S8 sẽ làm bạn hài lòng. Nhìn chung, dù còn nhiều thứ cần cải thiện nhưng S8 vẫn hội đủ những đặc tính thiết yếu của một game hành động đối kháng theo nhóm loại khá.

ĐẮC HOÀI

machinarium

ROBOT BIẾT YÊU

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

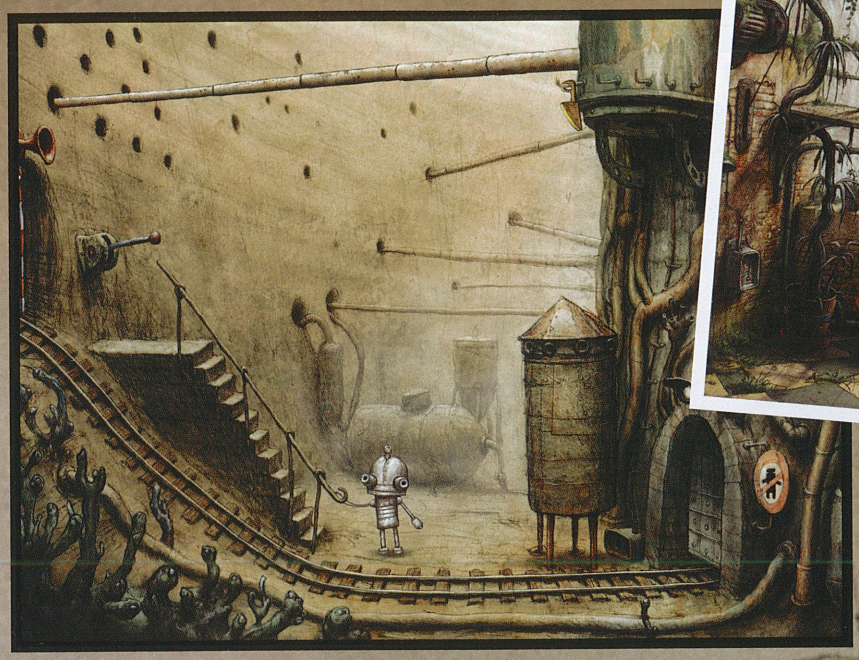
"Sức hấp dẫn đầy mê hoặc của Machinarium đã một lần nữa khẳng định một tựa game hay không nhất thiết phải có lối chơi phức tạp, dung lượng khổng lồ hay đồ họa sặc sỡ, chỉ cần thông điệp mà nó muốn truyền tải được chuyển đến người chơi một cách gần gũi, sáng tạo và trực quan nhất..."

MACHINARIUM			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Amanita Design		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1.6 Ghz
Amanita Design		RAM	512 MB
THỂ LOẠI			
Phiêu lưu		VGA	128 MB+
NGÀY PHÁT HÀNH	16/10/2009		
DUNG LƯỢNG		HDD	1 CD
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	XP / Vista

Machinarium vừa được vinh danh là game có đồ họa nghệ thuật xuất sắc nhất tại lễ trao giải thưởng Independent Game Festival 2009 và nó thật sự xứng đáng với danh hiệu này. Đôi lúc chỉ một vài hình ảnh cũng đủ để thay thế cho vạn điều muốn nói. Nhóm phát triển game Amanita đã tận dụng rất tốt tiêu chí này và người chơi lại có dịp hòa mình vào chuyến phiêu lưu kì thú xen lẫn vẻ đẹp của một tình yêu trong sáng. Hơn thế nữa, họ còn khéo léo lồng ghép vào Machinarium nhiều đặc tính tuy nhỏ nhưng lại có sự lôi cuốn khó tả nhằm đảm bảo mỗi cú click chuột của bạn sẽ là một trải nghiệm hoàn toàn mới mẻ, thôi thúc bạn tiếp tục chơi dù độ khó trong game là thách thức lớn đối với bất kì tầng lớp game thủ nào.

Nhân vật chính của chúng ta không phải là những anh hùng cơ bắp cuồn cuộn hay những siêu nhân với sức mạnh phi phàm mà chỉ là một chú robot tí hon (tạm gọi là M) vừa bị vứt bỏ vào bãi rác. Bạn thông qua các thao tác trỏ và nhấn (point & click) khắp màn hình sẽ dẫn lối cho M tìm đường trở về thành phố, hội ngộ với người yêu và thậm chí triệt phá âm mưu khủng bố của những kẻ xấu. M không có biệt tài gì đặc biệt ngoài khả năng co giãn cơ thể linh hoạt nhưng chính đặc điểm này lại giúp chú vượt qua được nhiều câu đố hóc búa về sau. Tương tự như các tựa game cùng thể loại, M sẽ làm quen với nhiều tuyến nhân vật khác (NPC) đồng thời thu nhặt những vật dụng đa thể loại trên đường đi. Ngộ nghĩnh làm sao khi chúng được M lưu trữ bằng cách nuốt vào chiếc bụng tưởng chừng như không đáy của chú và khi cần lại lấy ra theo nhiều kiểu rất vui nhộn. Cơ chế xử lý thông minh này giúp người chơi không phải bận tâm đến việc sắp xếp đồ vật kiếm được mà còn tránh trường hợp sử dụng chúng sai mục đích. Ban đầu mỗi vật dụng đóng vai trò là một chìa khóa để giải mã tình huống mà game đưa ra nhưng càng về sau, người chơi sẽ phải kết hợp chúng lại để có được câu trả lời cuối cùng. Vị trí của đồ vật cũng dần được phân bố rải rác hơn, đòi hỏi người chơi phải đi lại nhiều lần giữa các khu vực để tìm kiếm. Hơi nhọc công nhưng hãy thử vì đó mới chính là nét độc đáo của Machinarium.

Một điểm nhấn nữa là Machinarium không hề tồn tại bất cứ lời thoại nào. Tất cả hình thức giao tiếp giữa M và các NPC đều được hiện thực dưới dạng những bong bóng suy nghĩ (thought bubble). Đôi khi chúng là hình vẽ mô tả điều mà các NPC muốn tỏ bày nhưng có lúc chúng lại là các đoạn phim ngắn miêu tả kí ức của M về mọi thứ xung quanh. Chỉ có thể nói rằng hình dáng cùng nội dung của chúng thật đẹp mắt và súc tích. Thế nhưng người chơi sẽ gặp một số trở ngại do độ khó của



game khá cao, nhiều trường hợp nếu chỉ dựa vào những dữ kiện được cung cấp trên màn hình thì việc hoàn thành câu đố một cách triệt để thật không dễ dàng chút nào. Do đó Machinarium có đưa ra 2 sự hỗ trợ nho nhỏ để giúp bạn thoát khỏi những tình huống nan giải đó dưới dạng một chiếc bóng đèn và một quyển sổ. Khi nhấn vào bóng đèn, một gợi ý đơn giản về mục tiêu nhiệm vụ sẽ được hiển thị và từ đó người chơi có thể tiếp tục suy nghĩ để tìm ra mấu chốt của màn chơi. Nếu vẫn bế tắc thì hãy sử dụng đến quyển sổ. Đây thực chất là một bản hướng dẫn chi tiết (built-in walkthrough) cách thức giải quyết câu đố, chỉ cần làm theo các bước mà hình vẽ trong quyển sách mô tả thì mọi thứ sẽ sáng tỏ. Tuy nhiên để có được bản vẽ này người chơi phải chiến thắng một mini-game theo dạng bắn máy bay 2D và đối thủ của bạn là những chú nhện xinh xắn. Trái ngược với các câu đố, mini-game này rất dễ và chỉ tốn chừng vài phút để vượt qua khiến không ít người thắc mắc. Thật ra đây là cách nhà phát triển muốn bạn đừng nên quá lạm dụng quyển sách, có thế bạn mới cảm nhận được hết sự thú vị trong các màn chơi mà Amanita đã dày công xây dựng và sự tồn tại của quyển sách là một phương tiện sáng tạo nhằm giúp người chơi khai phá thế giới tuyệt vời này mà không mắc kẹt ở một nơi nào đó quá lâu. Ngoài ra còn có nhiều mini-game khác nữa như bắn ruồi, caro… giúp bạn hồi tưởng lại một thời tung hoành trên hệ máy Snes thật hào hứng.

Hấp dẫn nhưng Machinarium vẫn tồn tại một số khuyết điểm nhỏ khiến cho niềm vui thích khi thưởng ngoạn trò chơi không được trọn vẹn. M chỉ có thể tương tác với các vật thể nằm trong phạm vi tầm với của nó nên bạn sẽ phải chờ một khoảng thời gian để M di chuyển đến mục tiêu nếu chúng nằm ở xa. Trong quá trình M di chuyển thì bạn không thể điều khiển chú làm bất cứ việc gì khác và điều này thật sự bất tiện khi bạn click chuột nhầm hoặc đối với những màn đòi hỏi M đi qua nhiều khu vực khác nhau. Machinarium thực chất là một flash game nên chỉ có thể chạy trên PC sử dụng hệ điều hành Windows hoặc Mac và sẽ có vài đặc tính không thể so sánh với các game thông thường, điển hình là game không thể bung đầy những màn hình máy tính kích thước lớn.

Ngoài các yếu điểm trên thì Machinarium là một game rất đáng chơi đối với những ai yêu thích thể loại phiêu lưu theo phong cách point & click này. Đồ họa của game hoàn toàn được vẽ tay và chỉ sử dụng rất ít các hiệu ứng hỗ trợ từ phần mềm vi tính, dù đơn giản nhưng vẻ đẹp của nó vẫn có thể hút hồn bạn hàng giờ liền thông qua nét ngây ngô của robot M hay vẻ ngoài vừa độc ác vừa láu lỉnh của những kẻ đóng vai phản diện. Phông nền sẽ lôi kéo được ánh nhìn của bạn dù chỉ hiển thị một thành phố cũ kĩ đã sờn màu, giai điệu vang lên trong Machinarium có thể là thứ âm thanh hay nhất mà bạn từng được nghe ở một flash game. Tóm lại Machinarium sẽ là một trong những ứng cử viên sáng giá cho danh hiệu game hay nhất của năm nói chung và thể loại phiêu lưu nói riêng.

PHƯỢNG LINH

ƯU:

- Cốt truyện hay.
- Các câu đố tuyệt vời.
- Một vài minigame trí tuệ.
- Hình âm chất lượng.

KHUYẾT:

- Một vài bất tiện trong lối chơi.

Kỷ nguyên phép thuật 2

"Tuy có nhiều cải tiến nhưng chuyến phiêu lưu của Dawn of Magic 2 vẫn chưa đủ sức gây khó dễ cho những người hâm mộ thể loại nhập vai..."

Sau phiên bản đầu tiên ra mắt không thành công vào năm 2007, vừa qua Sky Fallen tiếp tục tung ra phần tiếp theo của tựa game hành động nhập vai Dawn of Magic (DoM) bất chấp việc ngân sách của họ đang rất eo hẹp. Bối cảnh diễn ra vào khoảng thời gian 10 năm sau khi tên trùm Modo bị tiêu diệt, lũ tay sai của hắn đã tập hợp lại và tiến hành một cuộc rửa hận cho chủ nhân. Hòa bình bị phá vỡ, khắp nơi chìm trong sự hỗn mang và thống khổ nên một lần nữa bạn phải vào vai anh hùng cứu thế, sử dụng tài phép của mình để quét sạch những quái vật đến từ địa ngục.

Sky Fallen công bố rằng DoM2 chứa nhiều đặc tính mới lạ về lối chơi cũng như những thiếu sót trong phiên bản đầu đã được khắc phục. Game cho phép bạn sử dụng 12 chủng loại phép thuật với hàng trăm bùa ngải khác nhau và chúng có thể kết hợp để tạo thành một kĩ năng mới mạnh mẽ hơn. Hệ thống nhân vật cũng được "tân trang" lại sao cho đủ sức đương đầu với nhiều loại quái thú mới cùng 12 tên trùm rất dữ dằn. Ngoài ra chuyến đi của bạn sẽ thêm phần sinh động và cuốn hút nhờ engine đồ họa đặc biệt giúp "thổi" vào game những khung hình huyền bí và đẹp mắt song hành cùng 16 bản nhạc nền được phối âm kĩ lưỡng. Tuy nhiên chất lượng thực tế của DoM2 lại không ấn tượng đến thế. Đầu tiên là phong cách thiết kế nhân vật lai tạp quá nhiều từ các tựa game khác và trông có phần hơi ngớ ngẩn. Những nhân vật của phiên bản đầu có thể được tái sử dụng trong DoM2 nhưng tất cả chúng không để lại ấn tượng tốt đẹp nào trong quá trình chơi vì cử động thô cứng và ngoại hình kém bắt mắt.

Cốt truyện của khá vòng vo, các tình huống thắt mở không tự nhiên và tuyến tính nên không tạo được cao trào nào đáng kể. Khởi hành từ học việc Avon, bạn sẽ trải qua khóa huấn luyện ngắn về cách chơi và nhận các nhiệm vụ tương tự nhau trên cuộc hành trình của mình. Điều đáng nói là những chỉ số của nhân vật như tấn công, phòng thủ đều không phản ánh rõ nét và bạn luôn kẹt trong tình trạng một chọi trăm khi quái thú trong màn chơi cứ dồn dập kéo đến không theo trật tự nhất định nào. Tử trận thường xuyên nhưng thời gian nạp game quá lâu và các điểm mốc đánh dấu vị trí của nhân vật quá rời rạc lắm lúc khiến bạn rất khó chịu. Người chơi có hơn 100 loại phép thuật để sử dụng nhưng những loại thật sự hữu ích chỉ đếm trên đầu ngón tay nên bạn cũng đừng trông mong nhiều đến việc kết hợp chúng. Hơn thế nữa cơ chế lên cấp và học các kĩ năng mới rườm rà, vô lý khi bắt người chơi quá phụ thuộc vào các cuộn giấy cổ. Nhìn chung dù có khởi sắc hơn phần đầu nhưng DoM2 vẫn chưa thể là "món ăn hợp khẩu vị" cho các fan thể loại này.

Đồ họa của DoM2 chỉ thật sự ấn tượng nếu thời điểm phát hành nó là 10 năm về trước. Thiết kế từ nhân vật, vũ khí đến màn chơi đều chưa đạt, hiệu ứng ánh sáng tuy bắt mắt nhưng người chơi sẽ mệt mỏi khi phải ngắm nhìn chúng len lỏi giữa các ô thoại dày đặc từ các nhân vật trên màn hình. Nhạc nền tốt nhưng các âm thanh khác khá lạc lõng và khó có thể lôi kéo sự chú ý từ game thủ.

Với nhiều khuyết điểm như vậy nên đấu trường trực tuyến dù hỗ trợ nhiều chế độ chơi nhưng thường ở tình trạng "vườn không nhà trống". Rõ ràng không thể trông đợi nhiều ở DoM2 khi dấu ấn của phiên bản trước quá tệ. Ít nhất DoM2 phải tạo được thứ gì đó mới lạ như Torchlight của hãng Runic Games mới có thể vượt ra khỏi cái bóng Diablo quá lớn nhưng xem ra chặng đường phía trước của họ vẫn còn rất dài và chông gai.

HUY BÌNH

ƯU
- Nhạc nền tốt.
- Số lượng phép thuật phong phú.

KHUYẾT
- Lối chơi mờ nhạt.
- Đồ họa lỗi thời.
- Còn nhiều lỗi.

ESRB (Nội dung)
Máu và đâm chém. Trần truồng. Bạo lực

DAWN OF MAGIC 2

PHÁT HÀNH	Kalypso Media
PHÁT TRIỂN	SkyFallen
THỂ LOẠI	Hành động nhập vai
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	15/09/2009
ESRB (TUỔI)	Mature
CẤU HÌNH	P4 1,6GHz, RAM 512MB, VGA 128 MB + Pixel Shader 1.1, HDD 3GB, Windows XP/Vista

FIFA MANAGER 10
ÔNG BẦU SÂN CỎ 2010

FIFA MANAGER 10	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	EA Games
THỂ LOẠI	Thể thao
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	29/10/2009
ESRB (TUỔI)	Teen
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU Intel P4 2,4GHz; RAM 1GB; VGA NVIDIA GeForce 6600/ATI Radeon 9500Pro (hỗ trợ Pixel Shader 2.0); HĐH Windows XP SP3/ Vista SP2; HDD 10GB.

NHƯ THÔNG LỆ, FIFA MANAGER 2010 (FFM 10) LẠI ĐẾN VỚI CÁC FAN YÊU THÍCH THỂ LOẠI QUẢN LÝ BÓNG ĐÁ. TRONG PHIÊN BẢN MỚI, NGƯỜI CHƠI DỄ DÀNG CẢM NHẬN CHẤT LƯỢNG HÌNH ẢNH ĐÃ ĐƯỢC NÂNG CAO HƠN DÙ VẪN VỚI BỘ GIAO DIỆN QUEN THUỘC VỚI LƯỢNG THÔNG TIN VÀ HÌNH ẢNH CÁC CẦU THỦ PHONG PHÚ.

Khi bắt đầu trò chơi, bạn có thể tắt mục cuộc sống cá nhân (Personal Life) nếu như không muốn mất thời gian với mảng "linh tinh" như tìm bạn gái, mua quà, đánh golf hay chơi du thuyền, nhằm tập trung vào mảng chính của game. Bạn cũng có thể tự tạo một câu lạc bộ mới và khởi đầu sự nghiệp từ một giải nghiệp dư.

Một trong những điểm vẫn chưa mang lại sự hứng khởi cho các "huấn luyện viên tập sự" là chế độ trận đấu 3D (3D Match) chưa đáp ứng tốt mong đợi. Trong những trận đấu 3D, các ưu khuyết về chiến thuật thi đấu mới thể hiện rõ nét cùng chiến thuật thay người "phá" đội hình và chiến thuật của đối phương. Mặc dù các cầu thủ đã có các bước tiến rõ rệt trên sân cỏ hơn các phiên bản trước, nhưng độ thông minh nhân tạo (AI) vẫn còn là dấu hỏi lớn với những động tác "khờ khạo" tạo cơ hội ghi bàn cho đối phương. Trong trận đấu, người chơi có nhiều tùy chọn khác nhau để động viên cầu thủ, điều chỉnh chiến thuật. Ngoài trận đấu, phần trả lời phỏng vấn báo giới cũng có tác động không nhỏ đến tinh thần của đội bóng cùng các kỹ năng truyền thông.

Đổi mới đáng kể nhất trong FFM 10 là tính năng chơi trực tuyến nhiều người – hỗ trợ 8 người chơi cùng lúc. Tuy vậy, giới hạn về thời gian cho mỗi lượt đi không đủ để người chơi thực hiện hết những điều mình muốn như sắp xếp đội hình, lên lịch tập luyện… Vì thế, các kỹ năng đã dùng trong phần chơi đơn phải được thực hiện nhanh ở phần chơi trực tuyến để tạo ưu thế. Mặt khác, chỉ số của các cầu thủ cũng bị thu gọn lại, khó phân biệt ưu khuyết điểm với cầu thủ khác. Có lẽ đây mới chỉ là bước thử nghiệm tính năng chơi trực tuyến nên FFM 10 cần thêm thời gian hoàn thiện. Hy vọng các game thủ sẽ có được những phút giây chơi trực tuyến thú vị hơn ở phiên bản sau.

FIFA Manager 2010 nhắm nhiều đến đối tượng các game thủ không chuyên - vốn không đủ thời gian và kiên nhẫn để lựa chọn vai trò cầu thủ, thử nghiệm các chiến thuật. Mặt khác, khía cạnh quản lý kinh tế của game cũng là yếu tố thu hút một số game thủ thích chứng tỏ thế mạnh tài chính bên cạnh các danh hiệu. Vì thế, game dễ chơi và không quá khắt khe về mặt chuyên môn.

LÝ DƯƠNG

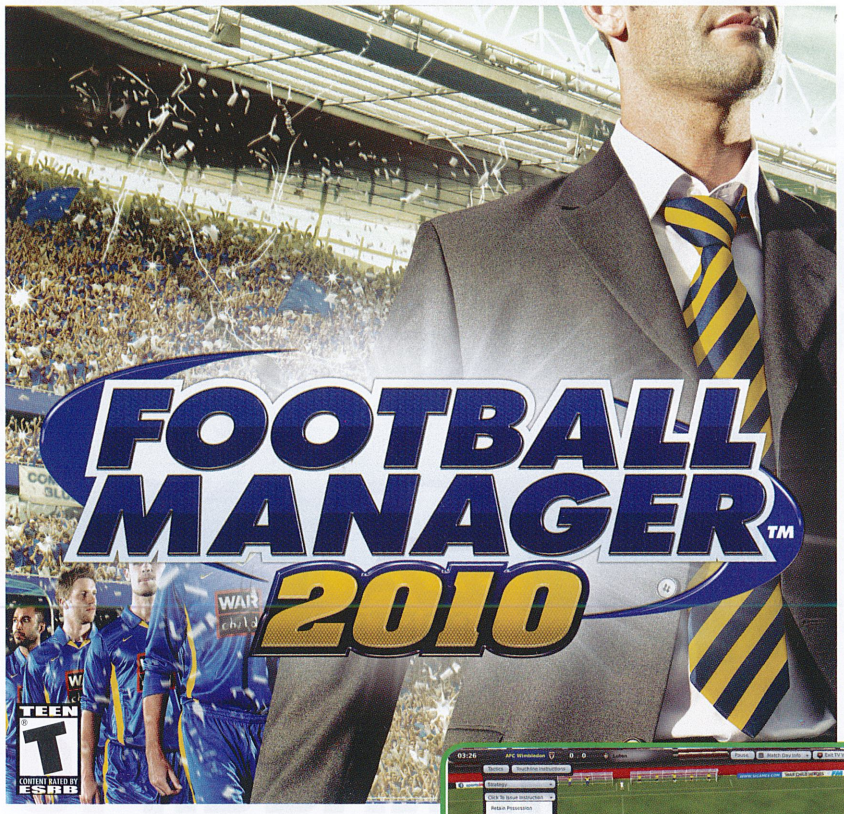
Ưu
- Bổ sung dữ liệu
- Thêm chế độ chơi trực tuyến.

Khuyết
- A.I trong 3D Match còn kém.

ESRB (Nội dung)
- Gợi ý đồ uống có cồn. Chủ đề kích động nhẹ.

FOOTBALL MANAGER 2010

PHÁT HÀNH	SEGA
PHÁT TRIỂN	Sports Interactive
THỂ LOẠI	Thể thao
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	30/10/2009
ESRB (TUỔI)	Teen
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU Intel P4 2GHz; RAM 512GB; VGA NVIDIA FX 5900 Ultra / ATI Radeon 9800; HĐH Windows XP/ Vista/7; HDD 10GB.



DÒNG GAME FOOTBALL MANAGER TỪ LÂU ĐÃ CHIẾM ĐƯỢC CẢM TÌNH SÂU ĐẬM CỦA CÁC FAN. FOOTBALL MANAGER 2010 CŨNG VẬY. CÁC GIẢI ĐẤU MẶC ĐỊNH TRONG GAME RẤT ĐA DẠNG, CÓ NHIỀU GIẢI ĐẤU HÀNG ĐẦU Ở CHÂU ÂU, MỘT SỐ Ở CHÂU Á, CHÂU PHI VÀ BẮC MỸ. NGƯỜI CHƠI CŨNG CÓ THỂ CHỌN THÊM NHIỀU GIẢI ĐẤU NỮA NHƯNG TỐC ĐỘ XỬ LÝ CỦA MÁY TÍNH CHẮC CHẮN SẼ CHẬM ĐI BỞI DỮ LIỆU QUÁ NHIỀU.

HUẤN LUYỆN VIÊN CHUYÊN NGHIỆP

Khi chơi, bạn có thể nhận nhiều sự trợ giúp từ đội ngũ trợ lý huấn luyện. Chẳng hạn, trợ lý huấn luyện viên trưởng không những có thể đảm nhận việc theo dõi hợp đồng cầu thủ, sắp xếp các trận giao hữu mà ông ta còn đưa ra những lời khuyên về vị trí thi đấu thích hợp của từng cầu thủ, hoặc những cầu thủ tài năng nào cần mua về. Tất nhiên không phải lúc nào bạn cũng đồng tình với những lời khuyên từ trợ lý, thậm chí có thể gạt bỏ những ai đó mà bạn không tin tưởng. Nhưng giải pháp tốt nhất để nắm tình hình đội bóng chính là theo dõi các báo cáo từ đội ngũ trợ lý, từ đó bạn điều chỉnh hợp lý các quyết định.

Trong việc sắp xếp chiến thuật, bạn có thể chọn nhiều kiểu đội hình khác nhau từ danh sách có sẵn. Bạn cũng có thể thay đổi từng vị trí để phù hợp nhất với sở trường của cầu thủ, hoặc theo chiến thuật riêng của bạn. Trên sơ đồ chiến thuật, bạn có thể thiết lập sẵn lối chơi và các kiểu chiến thuật tấn công, phòng ngự… Từng cầu thủ cũng có thể nhận những chỉ đạo riêng mang tính cá nhân, chẳng hạn có thể cho cầu thủ đá cánh luôn thọc sâu hai biên, hoặc tiền vệ công thường xuyên sút xa . Nếu muốn phần chỉ đạo cá nhân này có hiệu quả, bạn phải nắm được sở trường và sở đoản của cầu thủ đó.

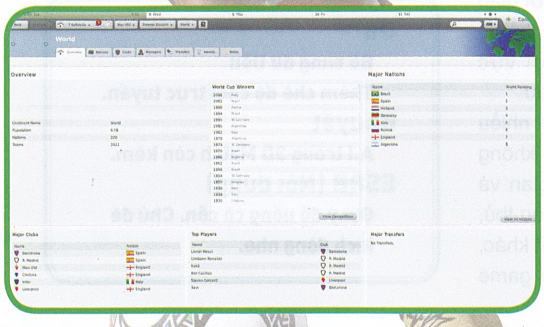
Phần điều khiển trận đấu tương dễ nhìn và dễ sử dụng. Âm thanh thì tốt nhưng có vẻ thiếu chút ít tính sôi động. Nếu không thích xem toàn trận đấu, bạn có thể chọn xem các điểm nhấn của trận đấu, dựa theo các chỉ số để ra các quyết định chiến thuật tiếp theo.

Hoạt động chuyển nhượng cầu thủ (mua bán, mượn) cũng chiếm khá nhiều thời gian nếu bạn muốn tìm được những hợp đồng béo bở với những cầu thủ giàu tiềm năng. Bạn cũng có thể trông cậy vào các trợ lý (scout) với những mục tiêu nhất định. Các đội trẻ của chính câu lạc bộ cũng là nguồn cung cấp cầu thủ nếu bạn có chính sách phát triển tuyến trẻ hợp lý.

Với bất kỳ game quản lý bóng đá nào, ngân sách luôn là yếu tố cần được chú trọng nếu bạn không muốn bị sớm sa thải hoặc nhận những chế tài đặc biệt. Do đó, bạn cần để mắt đến kinh phí chuyển nhượng và quỹ lương để tránh bị khủng hoảng tài chính, đồng thời dự trù những cầu thủ dự bị để đủ quân số thi đấu trong những thời điểm thi đấu dày đặc hoặc có nhiều chấn thương (mà không mượn thêm quân được).

Football Manager 2010 rõ ràng là một game đỉnh trong thể loại quản lý độ bóng. Nếu thật sự có nhiều thời gian rỗi, chắc hẳn bạn sẽ có dịp cảm nhận hết mọi ngóc ngách của game.

LƯU TINH



Ưu:

Lối chơi có chiều sâu, nhiều tùy chọn.

Trận đấu 3D thú vị

Khuyết:

Phần họp báo tẻ nhạt.

OXY
KHÔNG GÌ
NGĂN CẢN
ĐAM MÊ
ACTIVE BLUE CRYSTAL
OXY
ACTIVE SHOWER
oxyvn.com
OXY
ACTIVE WASH
oxyvn.com
OXY ACTIVE
CHỦ ĐỘNG PHỤC HỒI - TÁI TẠO LÀN DA
Không sợ da bị tổn thương do
đối diện với nắng, gió, khói bụi.
Không gì ngăn cản đam mê vì:
OXY ACTIVE với dải Blue Crystal linh hoạt
xoáy sâu tận lỗ chân lông, cuốn sạch bụi bẩn và bã
nhờn, thông thoáng làn da, tăng khả năng hấp thụ oxy,
giữ da sạch khỏe. Vitamin E, C và B3 tăng tạo collagen
bảo vệ tế bào tổn thương một cách hiệu quả.
www.oxyvn.com
CTY TNHH ROHTO-MENTHOLATUM (VIỆT NAM)
Lầu 18 Saigon Trade Center, 37 Tôn Đức Thắng, Q.1, Tp. HCM ■ ĐT: (08) 3822 9322 ■ E-mail: enquiries@rohto1.com.vn
ROHTO
www.rohto.com.vn

LEFT 4 DEAD 2

CHẠY TRỐN

MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB

LEFT 4 DEAD 2 CHẮC CHẮN LÀ MỘT TRONG NHỮNG GAME CHƠI MẠNG HAY NHẤT TRONG NĂM BÊN CẠNH CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2, HALO ODST.

LEFT 4 DEAD 2	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	Valve Software
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	17/11/2009
TUỔI (ESRB)	Mature
HỆ MÁY	PC – XBOX 360

Được viện nghệ thuật tương tác & khoa học (AIAS) của Mỹ, kênh truyền hình Spike TV trao tặng danh hiệu game máy tính hay nhất trong năm 2008; nhiều trang tin điện tử chuyên về game và giải trí lớn như IGN, Gamespy đánh giá là game chơi mạng xuất sắc nhất năm 2008. Với nhiều giải thưởng lớn đạt được và doanh số bán ra ấn tượng đã giúp thương hiệu Left 4 Dead (L4D) trở thành "gà đẻ trứng vàng" mới của Valve Software bên cạnh Half Life, Counter Strike, Team Fortress vốn đã khá quen thuộc với nhiều game thủ. Không bỏ qua cơ hội khai thác thương hiệu đang hút khách này, hãng game Mỹ có trụ sở chính tại Bellevue, Washington tiếp tục cho ra mắt phiên bản thứ hai của L4D vào đúng mùa bão game năm nay.

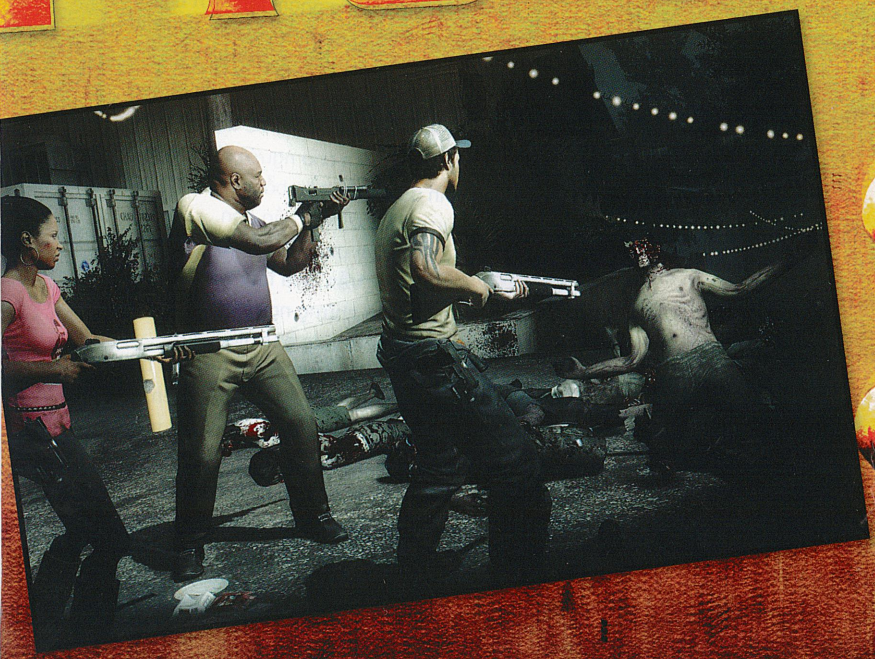
BỐI CẢNH

Tuy tiếp tục điều khiển một nhóm bốn người nhưng người chơi sẽ không gặp lại Francis, Bill, Zoey và Louis ở bản chơi trước, thay vào đó là bốn gương mặt mới toanh. Họ bao gồm Coach – một vận động viên bóng bầu dục ở trường trung học; Rochelle trợ tá giúp việc cho người sản xuất các bản tin tường thuật ngắn tại đài truyền hình; Ellis một thợ cơ khí và cuối cùng là Nick tay mê đỏ đen. Bộ tứ đang tìm cách thoát khỏi nơi họ sinh sống - thành phố Savannah thuộc bang Georgia miền Nam nước Mỹ nơi đang bị dịch thây ma hoành hành sau khi những cư dân ở đây bị nhiễm một loại chất độc mà không rõ nguyên nhân…

KẾ THỪA VÀ PHÁT HUY

Để đối phó với những thây ma khát máu, luôn chờ chực cơ hội muốn bạn trở thành miếng mồi ngon và gia nhập đội quân đảo của chúng, người chơi được cung cấp một danh sách dài các vũ khí để lựa chọn. Cũng như phiên bản đầu tiên, vũ khí trong game được chia thành ba nhóm: chính, phụ và tầm xa. Nhóm vũ khí chính bao gồm các loại súng lớn có hỏa lực mạnh như AK 47, súng tỉa tầm xa, súng máy nhưng nhược điểm là lượng đạn mang theo khá hạn chế chỉ được cung cấp

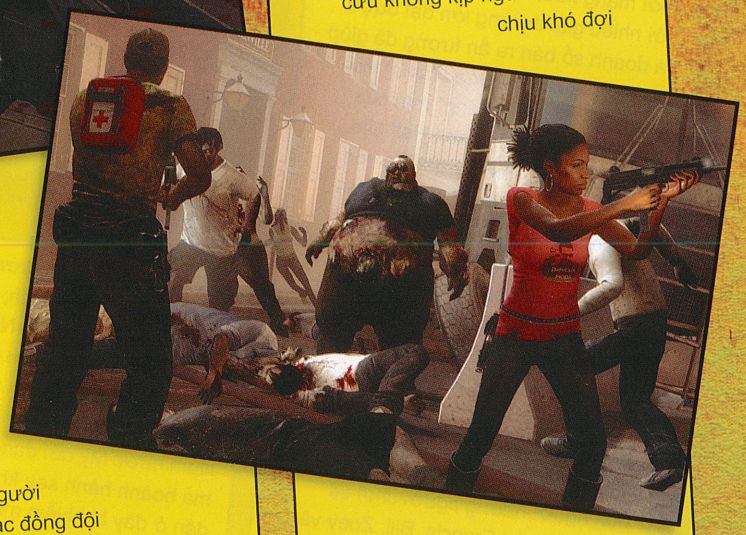
N TỬ THẦN



vào thời điểm đầu ở mỗi màn chơi hoặc một số khu vực đặc biệt bố trí rải rác trong màn chơi. Giống như nhóm vũ khí chính, nhóm vũ khí tầm xa cũng được cấp rất dè xẻn do tầm hoạt động lẫn sát thương gây ra cho mục tiêu rất lớn ví dụ như bom xăng, mìn hẹn giờ có gắn pháo sáng. Ngược lại với vũ khí nhóm chính và tầm xa, vũ khí thuộc nhóm phụ lại không giới hạn lượng đạn dược mang theo nhưng hỏa lực rất kém như súng lục hoặc nếu sát thương tạo ra cao thì người chơi buộc phải sáp lá cà với thây ma như rìu chữa cháy, xà beng, gậy bóng chày. Do phải sử dụng ở tầm gần nên độ rủi ro cũng như nguy hiểm cũng tăng lên khá nhiều, khi sử dụng những vũ khí thuộc nhóm này đòi hỏi người chơi phải sử dụng khéo léo hoặc đề ra chiến thuật, chọn vị trí để ra tay thật hợp lý. Chẳng hạn, bạn có thể đứng ở cửa ra vào nơi các thây ma di chuyển để tranh thủ cơ hội xả kiếm Katana trong khi các đồng đội trong nhóm đứng xa bọc lót và làm chim mồi đánh lạc hướng sự chú ý của các thây ma.

Với mỗi nhóm vũ khí người chơi chỉ được mang duy nhất một loại theo bên mình. Ràng buộc này đòi hỏi người chơi và cả các đồng đội trong nhóm phải phân công chia việc hợp lý mới có thể sống sót qua các màn chơi thử thách trong game. Song song đó, người chơi cũng được trang bị những dụng cụ hỗ trợ như đèn pin để quan sát trong đêm dễ dàng nhưng khi sử dụng sẽ thu hút sự chú ý của các thây ma, túi cứu thương dùng để cứu chữa các đồng đội bị trọng thương, thuốc giảm đau giúp hồi phục một lượng nhỏ sức khỏe đồng thời tăng khả năng di chuyển. Các món đồ này cũng chỉ được cấp phát và cho phép người chơi mang theo bên mình rất hạn chế!

Nếu bị các thây ma tấn công quá nhiều thanh sức khỏe của nhân vật sẽ đổi màu từ xanh lá cây qua cam và cuối cùng là đỏ - tình trạng nguy hiểm nhất khiến khả năng di chuyển trở nên chậm chạp. Khi thanh sức khỏe tụt về mốc zero, người chơi sẽ bị tước khả năng di chuyển và chỉ có thể nằm một chỗ tấn công các thây ma bằng súng ngắn trong khi chờ các đồng đội khác đến cứu viện. Nếu bị thần chết hỏi thăm do đồng đội ứng cứu không kịp người chơi phải chịu khó đợi qua cảnh chơi sau hoặc các thành viên khác chịu chung số phận.



Trong L4D2 người chơi sẽ bắt gặp lại những mục chơi quen thuộc như Campaign – cùng bạn chơi (có thể là người hay máy) đào thoát khỏi các thây ma theo kịch bản chính của game; Verus – một đội chơi sẽ vào vai thây ma tìm cách truy lùng các thành viên của đội chơi còn lại trong vai những người sống sót đang tìm cách đào thoát đến nơi an toàn; Survival – người chơi sẽ cùng các đồng đội sống sót qua các màn chơi càng lâu càng tốt cho đến khi các thành viên trong nhóm lần lượt ngã xuống. Thông qua lượng sức khoẻ của mỗi thành viên, lượng thành viên trong nhóm còn sống sót, quãng đường đi được…máy sẽ tính toán và đánh giá điểm cho người chơi. Bên cạnh đó, game còn bổ sung thêm hai mục chơi mới khá hấp dẫn.

Đầu tiên phải kể đến là Scavenge. Vẫn chia thành hai đội: thây ma và những người sống sót như Verus nhưng mục tiêu của những người sống sót là tìm các bình nhiên liệu được bố trí ngẫu nhiên trong màn chơi để nạp cho một máy phát điện trước khi bị các thây ma ngăn cản hoặc thời gian để hoàn

ƯU

- Thiết kế màn chơi xuất sắc.
- Chế độ chơi mạng tuyệt vời.
- Âm sắc vẹn toàn.

KHUYẾT

- Chưa nhiều đột phá so với bản chơi gốc.

ESRB(Nội dung)

- Máu và đâm chém.
- Bạo lực căng thẳng.
- Ngôn từ bất kính.

thành nhiệm vụ kết thúc (mỗi lần tìm thấy các bình nhiên liệu thời gian để hoàn thành nhiệm vụ sẽ được gia tăng thêm). Ở mục chơi thứ hai – Realism, nhiệm vụ đặt ra sẽ khó khăn và thử thách hơn khi người chơi bị tước đi nhiều lợi thế chẳng hạn như khả năng định vị đồng đội hay nếu sử dụng túi cứu thương để chữa trị cho một thành viên trong nhóm thì ở cảnh chơi kế tiếp người chơi sẽ không được cung cấp nữa. Bù lại, ở mục chơi này nếu nhắm vào đầu thây ma thì sát thương người chơi tạo ra sẽ nhiều hơn so với các phần khác của cơ thể hay "adrenaline shot" món đồ cho phép người chơi tăng khả năng di chuyển, cứu sống đồng đội, thời gian nạp đạn. Với khả năng hỗ trợ mạng tốt qua Internet và nhiều phụ lục tiếp tục được cập nhật trong tương lai gần các mục chơi của L4D 2 sẽ tiêu tốn của các game thủ khoảng thời gian không nhỏ để khám phá và nghiền ngẫm.

Không chỉ thông minh, nhanh nhẹn hơn bản chơi đầu, L4D 2 cũng cập nhật thêm lượng kẻ thù mới những khả năng nguy hiểm hơn trước nhiều lần. Đó có thể là những tên Spitter với khả năng phun những vũng axít đậm đặc đốt cháy thịt da; Charger những gã đồ tể khổng lồ với cặp tay biến dị khổng lồ với những cú húc tốc độ cao khiến nạn nhân say sẩm mặt mày hay Joker với điệu cười man dại, giọng nói khàn khàn thường xuyên nhảy xổ và ngồi trên đầu nạn nhân khiến họ bị mất phương hướng. Sự xuất hiện của những kẻ thù mới này đẩy độ cao trào, kịch tính của game lên hẳn một bậc.

THANH SẮC VẸN TOÀN

Tiếp tục được xây dựng trên bộ engine cây nhà lá vườn Source nhưng L4D 2 vẫn thừa sức cống hiến cho người chơi những khung cảnh lớn sống động với vô vàn hiệu ứng phức tạp như khói lửa, ánh sáng, mưa, bom nổ...đều rất mãn nhãn. Khâu tạo hình và diễn hoạt của các nhân vật cũng được thể hiện rất sinh động, tự nhiên không kém gì đời thực. Âm thanh mô phỏng các vũ khí trong game được tái hiện rất thực và đã tai trong khi diễn xuất lồng tiếng của các nhân vật gần như không có điểm gì đáng phàn nàn.

Chỉ cách phiên bản đầu tiên vừa tròn một năm nhưng Valve một lần nữa đã chứng tỏ khả năng làm việc tuyệt vời của mình để cống hiến cho các game thủ những sản phẩm có chất lượng cao mà L4D 2 là một minh chứngrõ ràng. Nếu đang tìm một game chơi mạng hài hoà tất cả mọi mặt thì L4D 2 là ứng cử viên số một hiện nay dành cho bạn.

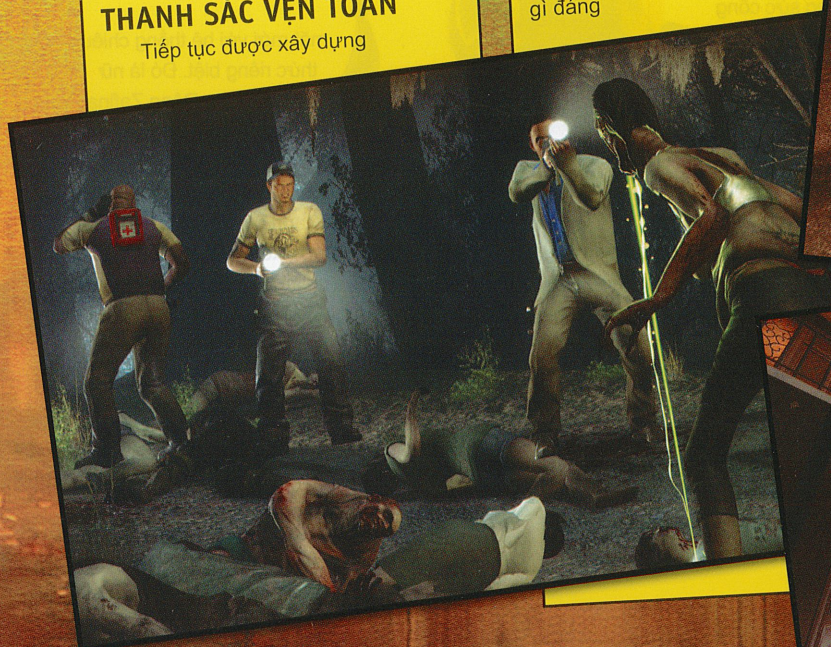
THANH THẢO

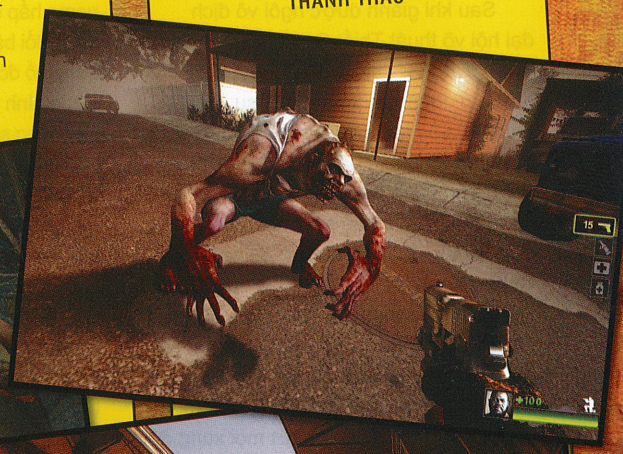
BẠN CÓ BIẾT?

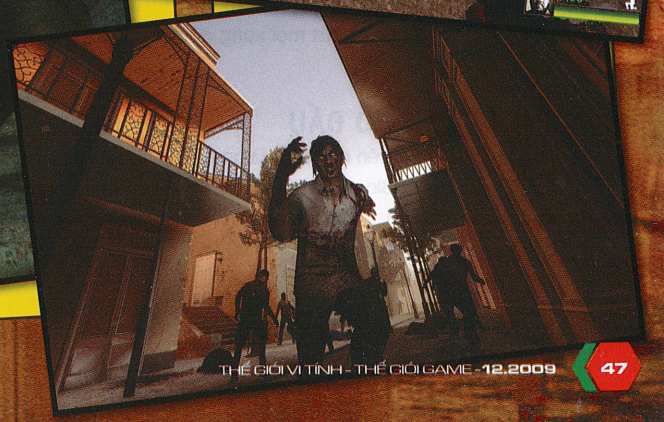
- Để đảm bảo khả năng thành công cho L4D 2 cả Valve Software (nhà sản xuất) và Electronic Arts (nhà phát hành) đã bỏ ra 25 triệu đô la Mĩ (gần 456 tỉ đồng) - để quảng cáo trò chơi.

- Cả Valve và EA cũng khẳng định rằng L4D 2 đã đạt số đơn đặt hàng từ trước khi game ra mắt nhiều gấp 4 lần so với bản đầu tiên – nhiều nhất trong lịch sử của hãng Valve.

- Một trong những hình thức quảng bá khiến cho khoản chi phí thật sự ấn tượng chính là việc Valve đầu tư vào ít nhất là 2 chiếc xe tải cùng các hình ảnh của L4D 2 quảng bá trên khắp đường phố tại Mỹ. Mỗi chiếc xe tải được trang trí màu vàng - khói, màu đặc trưng của L4D 2. Bên thân xe là một album ảnh di động, chứa khoảng 10 tấm ảnh game. Cứ khoảng 10 giây thì những hình ảnh lại được chuyển đổi.







TEKKEN 6	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai
PHÁT TRIỂN	Namco Bandai
THỂ LOẠI	Song đấu
NGÀY PHÁT HÀNH	27/10/2009
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	XBOX 360

Thiết Quyề

TEKK

Với thể loại game song đấu 3D, hãng phát triển Namco Bandai may mắn sở hữu cùng lúc 2 thương hiệu có bề dày truyền thống và sức hút lớn là SoulCalibur và Tekken. Tiếp nối thành công của SoulCalibur IV năm ngoái, năm nay phiên bản Tekken 6 (T6) cũng được Namco Bandai đưa lên các chiếc máy PS3 và X360 sau 2 năm tung hoành trên các máy game thùng.

ĐẠI HỘI THIẾT QUYỀN VƯƠNG

Sau khi giành được ngôi vô địch đại hội võ thuật Thiết Quyền Vương lần 5, Jin Kazama chiếm được quyền sở hữu tập đoàn Mishima Zaibatsu. Ham muốn quyền lực tối thượng, Jin dẫn dắt Mishima Zaibatsu gây ra các cuộc chiến tranh trên khắp thế giới. Trong khi đó tổ chức duy nhất có đủ sức mạnh để đương đầu với tập đoàn Misshima Zaibatsu là G Coporation, dưới sự lãnh đạo của Kazuya Mishima (cha ruột của Jin), cũng bắt đầu công khai tổ chức các cuộc tấn công vào đối thủ của mình. Và đại hội Thiết Quyền Vương lần 6 lại được tổ chức, như một sự kiện tất yếu để chấm dứt mọi xung đột dai dẳng…

LONG TRANH HỔ ĐẤU

Được phát triển trên nền tảng là bản nâng cấp Tekken 6: Bloodline Rebellion của máy game thùng, T6 tiếp tục mang đến cho người chơi những trận đấu nảy lửa và quyết liệt nhất. Đây cũng là phiên bản đánh dấu thời kỳ Tekken chấm dứt độc quyền cho các máy chơi game console PlayStation của Sony mà bắt đầu bành trướng sang X360, một xu hướng chung của phần lớn các game hiện nay. T6 vẫn giữ lại những nét cơ bản trong cách chơi đã giúp tạo dựng nên thương hiệu của mình, nhưng vẫn không quên bổ sung thêm một số tính năng mới giúp game hấp dẫn hơn. Nổi bật trong số đó là Rage, tính năng giúp tăng sức công phá cho đòn đánh khi thanh máu của bạn còn thấp hơn 10%. Đây sẽ là quân bài chủ chốt để người chơi lật ngược thế cờ trong thế trận bất lợi. Ngoài ra còn có những yếu tố khác như Bound system, gây choáng cho những đối thủ bị đánh văng từ trên không xuống, khiến người chơi có thể kéo dài chuỗi đòn liên hoàn của mình, đặc biệt là khi kết hợp với Juggle combo. Ngoài những nhân vật quen thuộc từ các phiên bản trước như Heihachi Mishima, Kayuza Mishima, Jin Kazama, Anna và Nina Williams… T6 còn giới thiệu thêm 6 gương mặt mới với hệ thống chiêu thức riêng biệt. Đó là nữ võ sĩ Trung Đông Zafina, đấu sĩ người Đức Leo, gã lãng tử Tây Ban Nha Miguel và Bob, ngôi sao võ thuật người Mỹ. Bên cạnh đó còn có 2 nhân vật được xem là trung tâm của phiên bản T6 kỳ này là Lars Alexandersson, đứa con rơi của Heihachi Mishima, và Alisa Bosconovitch, nữ chiến binh rôbốt được tạo ra bởi nhà bác học quái dị Doctor Bosconovitch. Đây là sự bổ sung có chất lượng và mang đến những luồng gió mới mẻ cho game. Ngoài ra còn có 2 con trùm mới là NANCY-MI847J (trùm ẩn) và Azazel

n Vương 6

ƯU
- Giữ được nét đặc trưng hấp dẫn của game.
- Bổ sung nhiều nhân vật.
- Nhiều chố độ chơi thú vị.

KHUYẾT
- Thời gian load game dài.
- Phần chơi Scenario Campaign chỉ hỗ trợ 1 người.

ESRB (Nội dung)
- Gợi ý đồ uống có cồn
- Hài hước thô tục
- Ngôn ngữ bất kính nhẹ
- Chủ đề kích động, Bạo lực

(trùm chính), mà một trong số đó có thể điều khiển chơi được ở phần Scenario Campaign.

Hệ thống chiêu thức của các nhân vật không thay đổi nhiều so với các phiên bản trước nên những fan lâu năm của Tekken không tốn nhiều thời gian để hòa nhập. Đối với những người mới chơi để giúp họ làm quen, game đã có sẵn phần tập luyện Practice.

Các chế độ chơi trong T6 bao gồm Arcade truyền thống, Ghost Battle thi đấu với các đối thủ tượng trưng cho các cao thủ ngoài đời thật do máy điều khiển. Hai chế độ chơi khác mang tính thử thách hơn là Survivor và Time Attack. Còn nếu muốn thi đấu với người chơi khác, bạn có thể thử sức qua phần VS Battle hoặc chế độ đấu theo đội 8 người Team Battle. Chế độ online hỗ trợ thi đấu trực tuyến cũng được T6 đưa vào giúp các đối thủ giao lưu với nhiều cao thủ trên thế giới.

Ngoài ra, T6 còn có phần chơi đặc biệt Scenario Campaign mang phong cách beat-em-up (game hành động đánh nhau bằng tay không). Đây là phần chơi khá mới lạ, có thời lượng tương đối và giúp mọi người có thể hiểu rõ hơn về cốt truyện của T6.

"Loading, loading rồi lại loading", điệp khúc gây ngán ngẩm cho những ai chơi T6. Kể cả với phiên bản trên PS3 hỗ trợ cài một phần game vào ổ cứng thì tốc độ load game cũng không cải thiện được bao nhiêu. Ở phần chơi online, hiện tượng này càng xảy ra rõ rệt hơn. Đây có lẽ là khuyết điểm lớn nhất trong T6.

HÌNH VÀ ÂM KHÁ

Đồ họa trong T6 tuy vẫn đẹp mắt nhưng lại không có được nét hào nhoáng như người anh em cùng hãng SoulCalibur IV. Có lẽ do game phần nào chịu ảnh hưởng bởi việc đã sớm ra mắt trên máy game thùng từ 2 năm trước nên đồ họa đã có phần "lỗi thời". Các nhân vật được thiết kế ngoại hình và trang phục đẹp mắt nhưng cảnh nền đôi chỗ lại khá thô, nhất là các hiệu ứng nước nhìn hơi giả tạo. Các chiêu thức thể hiện được sự cương mãnh nhưng vẫn uyển chuyển có thể làm hài lòng người chơi.

Phần âm thanh của game không quá nổi bật nhưng vẫn có thể làm tốt vai trò của mình. Những bản nhạc nền khá sôi động tạo thêm sức hấp dẫn trong các trận đấu. Phần lồng tiếng cho game được thể hiện hoàn toàn bằng tiếng Nhật (không có tiếng Anh), được đánh giá là được đầu tư kỹ lưỡng và chất lượng tốt.

HAY NHƯNG CHƯA LÀ SIÊU PHẨM

T6 cũng đã thể hiện được đầy đủ những phẩm chất đặc trưng của dòng game đối kháng. Có thể T6 vẫn dễ dàng lọt vào danh sách đề cử những game song đấu hay nhất năm nay, nhưng để trở thành ứng cử viên nặng ký nhất thì T6 có phần hơi "đuối" hơn khi so với các đối thủ khác như Street Fighter IV hay BlazBlue: Calamity Trigger.

TIỂU LÝ

QUÉT SẠCH KHỦNG BỐ

MODERN

Cuối cùng thì ngày trông đợi của đông đảo game thủ đam mê game hành động bắn súng cũng đã đến: Trò chơi "bom tấn" Call of Duty: Modern Warfare 2 đã chính thức ra mắt vào ngày 10/11/2009 trên cả ba hệ máy PC, Xbox 360 và PS3. Quả thật, hãng Infinity Ward đã không phụ lòng các game thủ hâm mộ khi cho ra đời một game mà khi chơi qua, ai cũng cho rằng đây là ứng cử viên số 1 cho danh hiệu "Game hành động bắn súng hay nhất năm 2009".

CUỘC CHIẾN CHƯA CÓ HỒI KẾT

Call of Duty: Modern Warfare 2 (MW2) không chỉ tiếp tục đề tài chiến tranh hiện đại như Call of Duty 4: Modern Warfare (COD4) mà còn nối tiếp ngay sau phiên bản này. Câu chuyện của MW2 bắt đầu 5 năm sau các sự kiện trong COD4. Nếu từng chơi COD4, hẳn bạn còn nhớ kẻ địch chính trong game là gã trùm khủng bố Imran Zakhaev đã bị tiêu diệt. Thế nhưng, tổ chức của hắn vẫn còn tồn tại. Trong MW2, Zakhaev đã có được "truyền nhân", thậm chí còn độc ác và tàn bạo hơn là Vladimir Makarov, tiếp tục thực hiện các âm mưu khủng bố chống lại cộng đồng thế giới vì những lý tưởng điên rồ. Đối đầu với Makarov, một lực lượng đặc nhiệm đa quốc gia mang tên Task Force 141 được lập nên, với mục tiêu là quét sạch bọn khủng bố. Trong MW2, chúng ta sẽ gặp lại nhân vật chính của COD4 là "Soap" McTavish, lúc này đã là chỉ huy của Task Force 141. Cũng như truyền thống của dòng game, phần cốt truyện đưa bạn vào vai của nhiều nhân vật. Trong đó chiếm đa phần là Binh nhì James Ramirez thuộc trung đoàn số 75 Army Ranger với nhiệm vụ bảo vệ nước Mỹ trước sự tấn công của bọn khủng bố và Trung sĩ Gary "Roach" Sanderson thuộc đội Task Force 141 "lãnh ấn" truy tìm Makarov.

Có thể nói, câu chuyện trong MW2 được Infinity Ward dẫn dắt cực kỳ ấn tượng, giàu tình tiết, gay cấn như các bộ phim hành động hoành tráng của Hollywood. Người chơi lập tức bị cuốn vào những tình tiết dồn dập trong game khi cùng các chiến sĩ xông pha hết từ mặt trận này đến chiến trường khác: từ vùng băng tuyết Siberia lạnh giá đến khu phố phức tạp ở thành phố Rio de Janeiro, Brazil; hay từ hang ổ của bọn khủng bố tại Afghanistan cho đến cố thủ tại thủ đô Washington. Không chỉ tình huống dồn dập, các nhiệm vụ bạn được giao cũng rất đa dạng như phá hủy căn cứ đối phương, lùng bắt tội phạm, đánh cắp thông tin cho đến giải cứu con tin. Địa điểm và nhiệm vụ dành cho người chơi luôn thay đổi liên tục, nhưng tất cả đều kết nối với nhau một cách chặt chẽ, tạo nên một câu chuyện liền mạch cực kỳ hấp dẫn, cộng thêm không khí chiến đấu dữ dội luôn sục sôi trong tất cả các màn chơi sẽ khiến bạn phải dán mắt vào màn hình từ đầu chí cuối.

CHƠI ĐƠN NGẮN, CÓ SPECIAL OPS BÙ ĐẮP

Phải công nhận một điều là phần cốt truyện trong MW2 đã có sự tiến bộ vượt bậc so với COD4, hay, hấp dẫn kịch tính và cũng đậm chất điện ảnh hơn hẳn. Tuy nhiên, thật tiếc lần này Infinity Ward không cho các game thủ có nhiều thời gian thưởng thức sự tuyệt vời ấy. Phần chơi đơn của MW2 đã không dài hơn COD4, mà có vẻ còn ngắn hơn. Chỉ gói gọn trong 3 chương, phần chơi đơn của game chỉ cần chừng… 5-6 giờ để hoàn thành. Một con số quá khiêm tốn và chắc chắn nhiều game thủ sẽ cảm thấy 'chưa đã thèm", khi đang trên đà hưng phấn cao độ thì game… hết.

Rất may, có lẽ nhận biết được phần chơi đơn là "chưa thấm tháp vào đâu", nên MW2 có thêm một phần chơi mới là Special Ops. Đây là phần chơi dành cho 1 hoặc 2 người chơi theo kiểu Co-op (cùng 1 máy hay qua mạng tùy thích). Special Ops là tập hợp những màn chơi riêng lẻ, mỗi màn có một nhiệm vụ đặc thù để người chơi hoàn thành như

TÊN GAME: Call of Duty: Modern Warfare 2	PHÁT HÀNH: Activision	NGÀY PHÁT HÀNH: 10/11/2009	HỆ MÁY: Xbox 360
THỂ LOẠI: Hành động	PHÁT TRIỂN: Infinity Ward	ESRB (TUỔI): Mature	

cố thủ, phá hủy cứ điểm hay tiêu diệt kẻ thù. Tùy theo mức độ khó bạn chọn mà khi hoàn thành bạn sẽ được thưởng 1 hay 3 sao. Tích lũy đủ sao sẽ mở thêm nhiều nhiệm vụ mới. Tổng cộng có 23 nhiệm vụ trong phần chơi này, đa phần đều căng thẳng và khó hơn các màn chơi trong phần cốt truyện nên chắc chắn sẽ cuốn hút bạn không kém. Đặc biệt nếu chơi cùng một người bạn nữa thì độ hấp dẫn của phần chơi mới mẻ và đầy thử thách này phải nói là tuyệt vời.

NHỮNG NÉT MỚI TÔ ĐIỂM LỐI CHƠI

Lối chơi của MW2 cơ bản không khác mấy so với COD4 cũng như những phiên bản khác trong dòng game. Người chơi sẽ lại một lần nữa được cảm nhận bầu không khí chiến tranh ác liệt, sục sôi, hoành tráng. Dù game vẫn không đi ra khỏi phong cách "chạy và bắn" thuần túy, chỉ có một đường "tuyến tính" duy nhất để tiến lên, nhưng không vì thế mà game trở nên nhàm chán. Chủ yếu là do bạn phải chiến đấu liên tục không ngừng nghỉ trước đông đảo kẻ thù, cùng những tình tiết được đan xen hấp dẫn như phim mà ở trên đã nói. Tổng thể thì không có sự khác biệt, nhưng MW2 vẫn có thêm những thứ "râu ria" để tạo thêm cảm giác mới mẻ.

Đó là những trường đoạn vừa lái xe trượt tuyết hay thuyền cao su, vừa bắn súng chiến đấu với những kẻ truy đuổi, tạo cảm giác phấn khích cao độ. Hay có những lúc bạn phải tạm thời cất súng, sử dụng tấm khiên che chắn, thu hút hỏa lực địch để đồng đội được an toàn chiến đấu thay. Hơn nữa, giờ đây bạn còn có thêm khả năng sử dụng 2 tay 2 súng hệt như dòng game Halo, dĩ nhiên chỉ với những khẩu súng nhỏ. Ngoài ra, hấp dẫn không chê vào đâu được là những cảnh dùng mìn phá cửa, xông vào trong thời gian quay chậm (Slow-motion) và nhanh chóng "tỉa" gọn gàng những kẻ đang phục kích bên trong. Đó là chưa kể đến lượng vũ khí đồ sộ mà Infinity Ward đưa vào game, nào là các loại súng trường, súng tiểu liên, súng máy hạng nhẹ, súng lục, súng lục tự động, súng phóng tên lửa, thậm chí cả những thứ "hạng nặng" như chiếc laptop dùng để gọi máy bay không người lái Predator phóng tên lửa không đối đất yểm trợ… Đảm bảo "kho vũ khí" cực kỳ đa dạng, nhiều hơn hẳn COD4 của game sẽ làm thỏa mãn bất kỳ fan kỳ cựu nào của thể loại game hành động bắn súng.

Nhắc đến loạt game COD mà không nhắc đến phần chơi mạng thì quả là thiếu sót lớn. Từ lâu, chơi mạng đã trở thành "linh hồn" và giúp dòng game gắn bó với game thủ hết ngày này tháng nọ. Phần chơi mạng trong COD4 đã được đánh giá rất cao khi tích hợp hệ thống lên cấp cùng các kỹ năng Perk, mang ít nhiều phong cách game nhập vai đã giúp các game thủ có thêm nhiều lý do gắn bó lâu dài. Ở MW2, hệ thống Perk được nâng cấp thêm nữa khi xuất hiện thêm các phiên bản "Pro" của từng loại Perk, mở rộng và nâng cao hơn kỹ năng đã có. Ngoài ra, số lượng Kill Streak (phần thưởng khi tiêu diệt địch liên tục mà không chết) cũng được nâng cao đáng kể, lên đến 15 loại thay vì chỉ có 3 trong COD4. Chưa hết, MW2 còn giới thiệu thêm các phần thưởng Death Streak, có chức năng ngược lại với Kill Streak, sẽ được thưởng cho những người… bị giết liền tù tì mà không hạ được ai. Chắc chắn hãng sản xuất đã nghĩ đến những game thủ "gà" mới tham gia chơi và Death Streak coi như là phần thưởng "an ủi" giúp họ không nản chí mà bỏ game sớm. Chỉ bấy nhiêu cũng đủ thấy Infinity Ward đã chăm chút cho phần chơi mạng trong MW2 đến thế nào, với mục tiêu trên hết là giúp các game thủ được tận hưởng cảm giác thi tài qua mạng một cách thú vị, hào hứng và lâu dài nhất.

ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH TUYỆT HẢO

Kể từ COD4, Infinity Ward đã có riêng một bộ engine đồ họa của riêng mình. MW2 cũng sử dụng bộ engine này và dĩ nhiên là được nâng cấp và mạnh mẽ hơn hẳn phiên bản sử dụng cho COD4. Quả thật, tuy không có những tiến bộ "một trời một vực", nhưng chúng ta cũng dễ dàng nhận ra hình ảnh của MW2 mượt mà, sắc nét và sử dụng cách phối màu đa dạng và giống thật hơn hẳn so với COD4. Engine của game đặc biệt xuất sắc trong việc thể hiện ngoại cảnh, với các hiệu ứng thời tiết như thật, nhất là trong những màn chơi tuyết phủ trắng xóa ở Siberia. Thêm vào đó là những diễn hoạt, cử động nhân vật thật và chính xác không chê vào đâu được, đảm bảo sẽ có những lúc bạn ngồi tròn mắt nhìn các đồng đội xông tới thi triển võ thuật trấn áp đối phương, hiệu quả và đẹp mắt đến không ngờ.

Phần âm thanh của game cũng hoàn thành nhiệm vụ một cách xuất sắc khi không thể chê một thứ gì từ các diễn viên lồng tiếng cho đến hiệu ứng âm thanh vũ khí, cháy nổ. Đặc biệt, phần nhạc nền cũng góp công lớn tạo nên không khí hào hùng, hoành tráng cho game. Cũng không có gì là bất ngờ khi được biết, đảm nhận phần nhạc nền cho MW2 là Hans Zimmer, nhà soạn nhạc bậy thầy của Hollywood với những siêu phẩm điện ảnh như Pirates of the Caribbean, Gladiator và The Dark Knight.

Đến đây, có lẽ bạn đọc đã hiểu được vì sao người viết khẳng định MW2 xứng đáng là ứng cử viên số 1 cho danh hiệu "game hành động bắn súng hay nhất hay nhất năm 2009" rồi phải không? Quả thật, tất cả mọi mặt của game đều đáng được ngợi khen hết lời, từ chơi mạng đến chơi đơn, từ lối chơi cho đến hình ảnh âm thanh. Duy có điều hơi đáng phàn nàn là phần chơi đơn của game quá ngắn, nhưng cũng được bù đắp phần nào bằng những màn chơi Special Ops đầy thử thách. Đến đây thì có lẽ không còn gì nhiều để người viết chia sẻ với các bạn về MW2, vì đã đến lúc chúng ta cùng thưởng thức siêu phẩm game trong năm 2009 này rồi.

LONG MAI

Ưu: • Câu chuyện đậm chất điện ảnh. • Lối chơi hoành tráng, khốc liệt. • Phần chơi mới Special Ops đầy thử thách. • Chơi mạng có nhiều cải tiến.

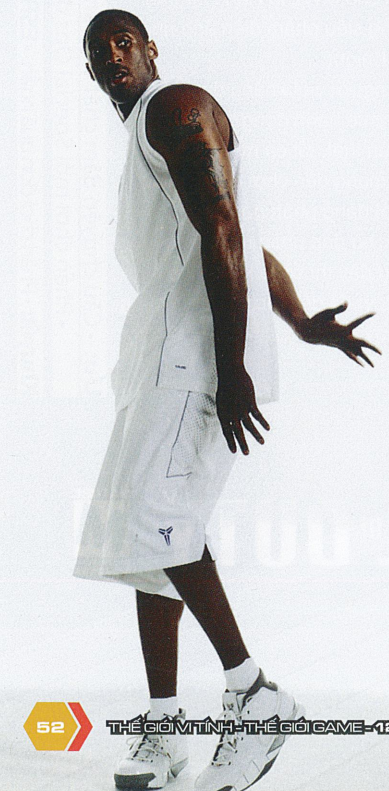
Khuyết: • Phần chơi đơn quá ngắn. • **ESRB (Nội dung):** Máu. Gợi ý chất gây nghiện. Bạo lực căng thẳng, ngôn từ bất kính.

2K SPORTS NBA 2K10

SIÊU SAO BÓNG RỔ NHÀ NGHỀ

NBA 2K10 không có quá nhiều cải tiến chủ đạo, nhưng trò chơi vẫn đem lại một trải nghiệm khá thú vị về bóng rổ nhà nghề Mỹ với những siêu sao chuyên nghiệp về kỹ thuật lẫn chiến thuật.

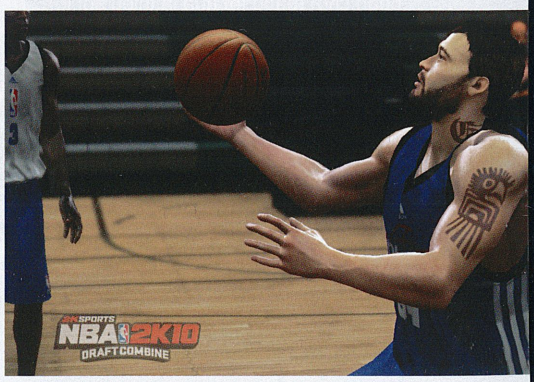
NBA 2K10	
PHÁT HÀNH	2K Sports
PHÁT TRIỂN	Visual Concepts
THỂ LOẠI	Thể thao – Bóng rổ
NGÀY PHÁT HÀNH	10/2009
ESRB (TUỔI)	Everyone



Dòng game bóng rổ từ trước đến nay là sự cạnh tranh giữa hai tên tuổi lớn là NBA 2K của 2K Sports và NBA Live của EA Sporsts, nhưng dòng game của 2K hiện đang ở thế thượng phong do có cách chơi sâu sắc và đồ họa bóng bẩy hơn kẻ cạnh tranh NBA Live. Ở phiên bản NBA 2K10, sự cải tiến của dòng game tuy không nhiều nhưng vẫn khá chất lượng và hoàn thiện những thiếu sót của bản trước, nổi bật là tính năng Signature và bổ sung chế độ chơi My Player. Cũng giống như những bản NBA 2K trước, trò chơi tạo cho bạn cảm giác chơi bóng rổ thật sự ở giải đấu danh giá bậc nhất thế giới, qui tụ những ngôi sao hàng đầu từ các câu lạc bộ như Kobe Bryant của L.A Lakers, Derek Rose của Chicago Bulls, Shaquille O'Neal, LeBron James của Cleveland Cavaliers... Những ưu điểm như lối chơi nhanh, đơn giản nhưng sâu sắc của NBA 2K vẫn được phát huy ở bản này, do đó bạn sẽ có thể khai thác được hết khả năng của những cầu thủ trong đội để giành thành tích cao nhất sau mỗi trận đấu.

Với 30 đội bóng hiện tại của giải NBA, bạn có thể chọn cho mình đội bóng yêu thích và bắt đầu chinh phục chức vô địch của giải đấu danh giá này. Một mùa giải có hai giai đoạn chính là thi đấu khu vực và thi đấu vòng chung kết (Playoff), và cũng giống như giải đấu ngoài đời, trong game bạn sẽ thi đấu tại sân nhà và sân khách trong suốt mùa giải. NBA 2K10 phân loại các đội thông qua các chỉ số tấn công và phòng thủ, còn các cầu thủ thì với khá nhiều chỉ số khác như bắn rổ gần, lên rổ, cướp bóng, phòng thủ khu vực, thể lực, tốc độ, sức bền... Tùy theo cầu thủ mà bạn có vài chiến thuật thi đấu, bạn có thể sắp xếp đội hình dựa theo những chỉ số này của các cầu thủ. Với 5 vị trí trên sân là hậu vệ dẫn bóng (PG), hậu vệ ném rổ (SG), tiền vệ ghi điểm (SF), tiền vệ tấn công (PF) và trung phong (C), bạn cần hiểu rõ tính chất của từng vị trí để có sự lựa chọn phù hợp. Ví dụ với trung phong, đây là dạng cầu thủ dùng sức mạnh và chiều cao để tấn công dưới rổ, "bù" người (switch) và bắt bóng bật bảng (rebound), do vậy những cầu thủ như Shaquille O'Neal của Cavaliers, Dwight Howard của Magic luôn có lợi thế với thể hình và sức bật.

Về mặt chiến thuật, NBA 2K10 có tính năng chỉ đạo ngay khi đang thi đấu (On the Fly Coaching), trong đó người chơi có thể chọn lựa các cách tấn công hoặc phòng thủ bằng tổ hợp phím D-Pad. Nhịp độ trận đấu của NBA 2K10 luôn khá cao, và bạn cần phải nhanh nhạy quan sát việc tấn công, phòng ngự, đội hình mà vừa phải điều khiển cầu thủ của mình. Đây là một trong những điểm mạnh của NBA 2K10, và nếu am hiểu về bóng rổ, bạn sẽ cảm nhận được hiệu quả của việc chỉ đạo trực tiếp trên sân. Đối thủ máy luôn có những chiến thuật thay đổi liên tục, bạn cần phải nhận ra và có những điều chỉnh phù hợp để chiến thắng. Sự cân bằng của game nằm ở yếu tố chiến thuật là chính, do trình độ trong game lẫn thực tế ngoài đời giữa các đội tại NBA khá chênh lệch.



Một trong những điểm hấp dẫn nhất của bóng rổ không gì khác ngoài những pha ghi điểm. Nút ném rổ trong NBA 2K10 được gán cho thanh analog phải, sẽ yêu cầu bạn kéo và thả một cách chuẩn xác để ném bóng vào rổ. Giống như kỹ thuật bắn rổ ngoài đời, bạn cần phải canh khi cầu thủ nhảy lên mức cao nhất rồi mới thả nút analog phải ra để có cú ném chuẩn xác nhất (perfect release). Đây được xem là một kỹ thuật khá khó trong NBA 2K10, vì nhịp độ cao của trận đấu ít khi cho phép bạn có cơ hội "tỉa tót" cú ném của mình. Tùy theo cách kết hợp nút cò phải và cò trái, bạn còn có nhiều cách ghi điểm khác như dẫn bóng lên rổ cơ bản, đưa bóng lên cao tránh cản phá và ném lật tay kỹ thuật. Tuy nhiên, pha bóng đẹp nhất phải kể đến những cú dunk (úp rổ) cực kì điệu nghệ và mạnh mẽ. NBA 2K10 có tính năng Signature Play mô phỏng lại các pha úp rổ của những siêu sao NBA như xoay vòng của LeBron James, trực tiếp của Yao Ming hay úp ngược kiểu Vince Carter... Những bổ sung này giúp bạn cảm nhận một cách chân thực hơn không khí của một trận đấu NBA đầy sôi động. Ngoài Signature Play, NBA 2K10 còn bổ sung hai tính năng là Living Rosters, cập nhật trực tiếp các thông số chấn thương, chuyển nhượng, sự kiện của NBA ngoài đời vào game, và NBA Today, một tính năng cập nhật tin tức từ giải đấu này.

Ngoài những trận đấu trong giải NBA, chế độ chơi mới của NBA 2K10 có tên là My Player, trong đó người chơi sẽ tạo riêng cho mình một nhân vật và bắt đầu con đường nghề nghiệp của mình từ con đường nghiệp dư. Việc thiết kế nhân vật trong My Player khá thú vị, bạn có thể lựa chọn màu da, chiều cao, đặc điểm cơ thể, gương mặt, trang phục, giày, phụ kiện, các vết xăm... Mỗi đặc điểm đều có rất nhiều tùy chọn dành cho bạn nhằm tạo ra một nhân vật cá tính phù hợp với mình nhất. Tùy theo cấp độ và qui mô, những trận đấu trong My Player đều yêu cầu bạn phải đạt được một số điều kiện như đạt được một số điểm, số lần cướp bóng, hỗ trợ, ném xa... nhất định. Những điều kiện sẽ liên quan trực tiếp đến vị trí của bạn trên sân, ví dụ nếu là một hậu vệ dẫn bóng, bạn cần phải biết cách luồn lách qua hàng phòng ngự đối phương, đề ra những chiến thuật nhanh và thực hiện những cú chuyền bất ngờ. Trong khi đó, với vị trí trung phong, nhiệm vụ chính của bạn tất nhiên là ghi điểm, nhưng cũng cần phải biết thêm những kỹ năng khác như che người cho đồng đội ném xa và bắt bóng bật bảng. Tùy theo khả năng của bạn, sau mỗi trận đấu bạn sẽ được đồng đội đánh giá trình độ theo hệ thống A, B, C... F và từ đó sẽ có khả năng chơi những trận ở giải đấu cao hơn. Nhìn chung, mục chơi My Player khá thử thách, đòi hỏi người chơi thực sự có kỹ năng và hiểu biết về bóng rổ cũng như những vị trí trên sân. Tuy nhiên, cảm giác "nhập vai" một cầu thủ vô danh từ từ phát triển sự nghiệp của mình trong My Player luôn tạo ra sự lôi cuốn và hướng người chơi tới thành công phía trước.

Về mặt đồ họa, NBA 2K 10 có những cải tiến vượt bậc về độ chi tiết và động tác của các cầu thủ trên sân. Hiệu ứng mồ hôi, tóc tai, quần áo đều thể hiện khá thực tế, các động tác đều rất nhuần nhuyễn và phù hợp với nhịp độ trên sân. Các động tác chuyền được mô phỏng khá đẹp mắt, ví dụ của những hậu vệ "đỉnh" như Steve Nash của Phoenix Suns hay Jason Kidd của Dallas Mavericks đều nhanh và đầy bất ngờ. Tuy nhiên, ở một số trận đấu tốc độ khung hình đôi khi bị giảm một cách trầm trọng. Đây là một khuyết điểm đáng chú ý, tạo nên sự bất ổn định về tốc độ của trận đấu. Nhạc nền của NBA 2K10 vẫn là những bài nhạc hip-hop, dance và rap quen thuộc của những nghệ sỹ như Kanye West, MGMT, K'naan, Metric, Ratatat... Đặc biệt nổi bật nhất là bài hát One Day của Matisyahu với giai điệu sôi động. Phần lồng tiếng bình luận của trò chơi cũng rất xuất sắc, phản ánh được cục diện trận đấu và trên hết là không khí của giải đấu NBA.

NBA 2K10 còn nổi bật với những tính năng online như mời bạn chơi trực tiếp hoặc "party" thành một đội bóng online gồm các thành viên là bạn bè và giao đấu với các nhóm khác trong mục Crews. Với ưu điểm về lối chơi và đồ họa, NBA 2K10 có thể xem là tựa game bóng rổ xuất sắc nhất vào thời điểm này bên cạnh NBA Live 10 của EA Sports. Một số khuyết điểm về tốc độ khung hình của trò chơi khá đáng tiếc, nhưng nhìn chung NBA 2K10 thỏa mãn được những yêu cầu của các fan như bổ sung các động tác kỹ thuật của cầu thủ, mục chơi My Player sâu sắc và đồ họa cải tiến. Nếu là fan của thể loại game bóng rổ, NBA 2K10 là tựa game bạn không thể bỏ qua.

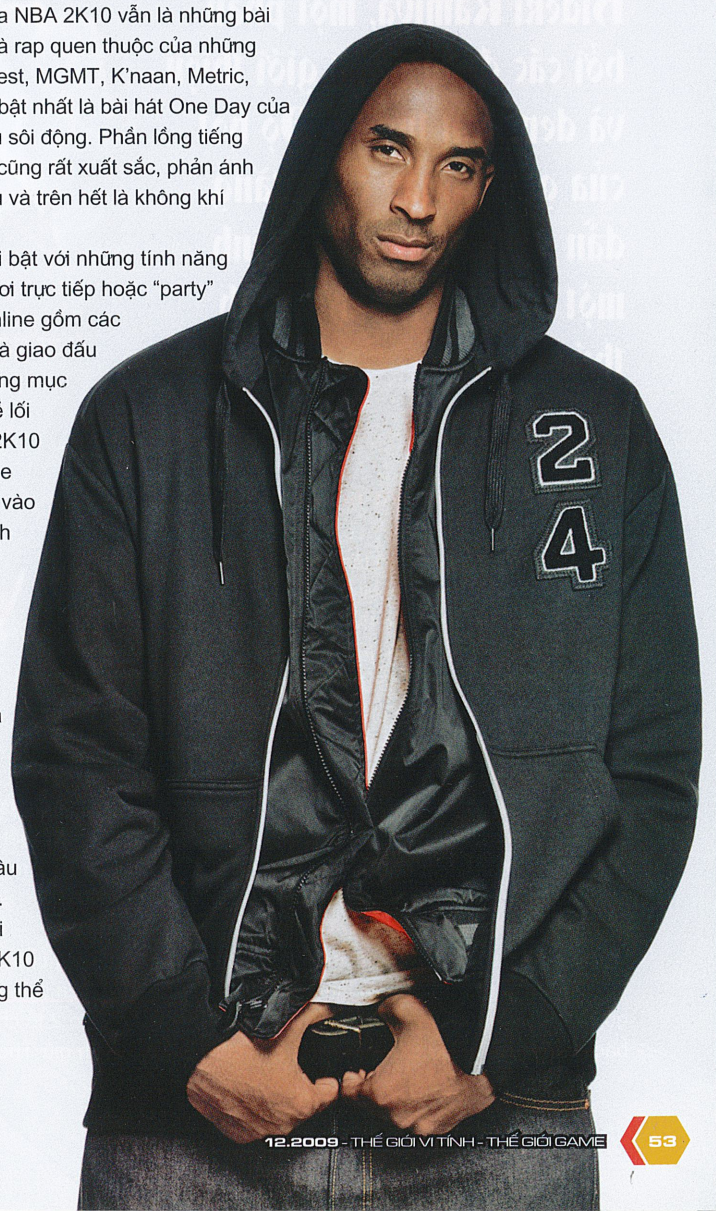
CẨM TÚ

ƯU ĐIỂM:

- Cách chơi tốc độ cao và hấp dẫn.
- Mục chơi My Player thử thách, có chiều sâu.
- Đồ họa và âm thanh tốt.

KHUYẾT ĐIỂM:

- Vướng lỗi về tốc độ khung hình.
- Một số điều kiện của mục chơi My Player quá khó.



Merry Christmas

Nữ Phù Thủy Quyền Năng

Bayonetta nhận được sự kỳ vọng rất lớn từ trước khi ra mắt một phần bởi danh tiếng của nhà thiết kế game Hideki Kamiya, một phần bởi các đoạn phim giới thiệu và demo ấn tượng. Độ hot của game ngày càng tăng dần để rồi bùng nổ thành một hiện tượng khi chính thức ra mắt.

Từ huyền thoại tới huyền thoại

Trong thế giới game, có những huyền thoại trở thành nguồn cảm hứng vô tận để sản sinh ra các huyền thoại khác. Dòng game Devil May Cry (DMC) của Capcom có xuất phát điểm từ việc tận dụng những tư liệu và hình ảnh không được sử dụng đến mà nhóm nghiên cứu và phát triển của Capcom thu thập được từ chuyến đi ở Tây Ban Nha để chuẩn bị cho quá trình phát triển Resident Evil 4. Từ đó DMC nổi lên nhanh chóng và trở thành tượng đài của dòng game hành động được đẩy lên đến mức nghẹt thở. Đến lượt DMC lại là nguồn cảm hứng để cho ra đời một tựa game khác mang tên Bayonetta. Có cùng cha đẻ với DMC là Kamiya, Bayonetta là nơi để nhà thiết kế game tài ba này thể hiện những ý tưởng độc đáo mới nhất của mình.

Truyền thuyết tam giới

Truyền thuyết kể rằng từ thuở hồng hoang, quyền năng của đấng sáng tạo Jubileus được phân chia làm 2 phần bằng nhau là 2 viên bảo ngọc được gọi là The Eyes of the World. Hai viên ngọc được giao cho 2 tổ chức bí mật bảo vệ, Lumen Sage giữ The Right Eye còn Umbra Witch giữ The Left Eye.

BAYONETTA	
PHÁT HÀNH	SEGA
PHÁT TRIỂN	Platinum Games
THỂ LOẠI	Hành Động
HỆ MÁY	X360/PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	29/10/2009
ESRB (TUỔI)	Mature

Sự tồn tại của thế giới loài người, địa ngục Inferno và thiên đường Paradiso đều phụ thuộc vào sự cân bằng đó. Hai tổ chức gìn giữ không cho báu vật của mình lọt vào tay phía bên kia để tránh sự tái hợp dẫn đến Jubileus hồi sinh và tái tạo lại thế giới. Tuy nhiên, mọi thứ đã bị đảo lộn vào 500 năm trước, khi tình yêu nẩy nở giữa nam thành viên Lumen Sage với nữ phù thủy Umbra Witch và một bé gái được ra đời. Lo sợ The Eyes of the World sẽ hợp nhất, cả hai bị chia cách nhau mãi mãi. Đồng thời các mối bất hòa giữa 2 tổ chức xuất hiện đã dẫn đến các cuộc tàn sát lẫn nhau. Các nữ phù thủy Umbra Witch sau khi tiêu diệt được Lumen Sage thì đến phiên mình lại trở thành mục tiêu săn đuổi của con người và cũng dần đi đến chỗ diệt vong.

Năm trăm năm trôi qua, một nữ phù thủy xinh đẹp được một nhà thám hiểm tìm thấy và giải thoát khỏi quan tài đá phong ấn giữa lòng hồ. Đó chính là Bayonetta, người lãng quên hết mọi chuyện liên quan đến quá khứ của mình. Trên hành trình tìm lại ký ức, đồng thời Bayonetta cũng khám phá ra nhiều bí mật to lớn liên quan đến sự tồn vong của cả thế giới.

Đóa Hồng Nổi Loạn

Đã từng thành công khi xây dựng nên hình tượng những người hùng cuồng loạn trong DMC, Kamiya mong muốn làm được điều gì đó khác lạ hơn trong Bayonetta. Lần này ông muốn xây dựng hình tượng nhân vật chính là một nữ chiến binh vừa quyến rũ lại vừa mạnh mẽ. Đây là ý tưởng táo bạo nhưng rất mạo hiểm bởi dễ gặp phải thất bại nếu không biết cách khai thác hợp lý hai mặt đối lập này. Nhiệm vụ khó khăn được sao cho chuyên gia thiết kế nhân vật Mari Simazaki và cô đã hoàn thành một cách xuất sắc. Từ rất nhiều mẫu phác họa ban đầu, cuối cùng hình tượng nữ "phù thủy" gợi cảm Bayonetta đã ra đời, một "đóa hồng gai góc" với sức hấp dẫn chết người đủ làm say đắm mọi game thủ. Không quá hở hang như các nhân vật nữ trong loạt game Ninja Gaiden, Bayonetta được thiết kế "nửa kín, nửa hở" mà vẫn quyến rũ với bộ quần áo mà phần lớn được hình thành từ mái tóc của mình. Bayonetta còn sử dụng một thủ pháp phá cách khi các đối thủ trong game đều được thiết kế mang dáng vẻ của các thiên thần với vòng hào quang trên đầu, đôi cánh và trang phục trắng cùng với những vũ khí bằng vàng, khắc họa sâu sự đối lập với nhân vật chính là một nữ phù thủy. Tuy nhiên ẩn sau những bộ dạng tưởng chừng thánh thiện đó lại là sự dã tâm mà càng về sau sẽ càng bộc lộ rõ.

Không chỉ cố gắng xây dựng một hình tượng nhân vật kiểu mới, Bayonetta còn muốn đem lại một lối chơi vượt trội. Những gì đã có trong DMC, Kamiya muốn có gấp đôi trong Bayonetta. Nếu như Dante nổi danh với cặp súng Ebony & Ivory thì Bayonetta có hẳn bộ súng Scarborough Fair 4 khẩu, 2 khẩu cầm tay và 2 khẩu đính vào 2 chân, tạo nên những đòn tấn công vô cùng kỳ lạ và đẹp mắt. Bayonetta cũng có thể sử dụng thanh kiếm Shubara thi triển những đòn mạnh mẽ không kém những kiếm sĩ lừng danh. Vũ khí rơi ra từ các quái vật cũng có thể nhặt và sử dụng được, tuy nhiên độ bền không cao. Người chơi cũng có thể mua sắm và nâng cấp các loại vũ khí và tuyệt chiêu mới từ quầy vũ khí The Gates of Hell của nhân vật Rodin để bổ sung thêm nhiều tính năng mới cho mình.

Tính cách mạnh mẽ trong Bayonetta được đẩy lên đến cao trào khi các chiêu thức thường xuyên xuất hiện dày đặc trên màn hình với nhiều hiệu ứng đặc biệt khác nhau. Có thể nói chỉ cần 1 nút nhấn là cả màn hình bùng nổ trong cơn mưa đòn thế liên tu bất

tận. Phong cách này thật ấn tượng và tạo sự hấp dẫn cho những fan gạo cội của thể loại hành động nhưng ngược lại cũng có thể gây khó chịu cho những ai lần đầu tiếp xúc.

Mang lại hiệu quả cao hơn các chiêu thức thông thường là những tuyệt chiêu tất sát Torture Attack, có thể tiêu diệt ngay lập tức các đối thủ. Sử dụng các loại vũ khí kỳ lạ được triệu hồi từ hư không như cưa máy, bánh xe khổng lồ hay kể cả máy chém, người chơi sẽ nhấn liên tục các nút bấm hoặc xoay núm analog trái để tăng cường sức công phá cho đến khi đòn đánh đạt được mức sát thương cực đại. Tính năng Beast Within kích hoạt dễ dàng chỉ bằng một nút bấm cho phép Bayonetta có thể biến hình thành báo có tốc độ cực cao, quạ bay được và dơi với khả năng né tránh cao càng cung cấp thêm cho người chơi nhiều lựa chọn khi chiến đấu và giải quyết các câu đố trong game. Cuối cùng là Witch Time, giúp kích hoạt khả năng làm chậm thời gian nếu người chơi né tránh được đòn tấn công của địch thủ vào phút cuối, là thứ quyền năng lợi hại đem đến những lợi thế không nhỏ.

Thế nhưng điều khiến Bayonetta khác biệt rõ rệt so với những nhân vật anh hùng trong các game cùng thể loại đến từ mái tóc độc nhất vô nhị của cô. Trong các trận đấu với quái vật hoặc trong các trận đấu trùm, người chơi sẽ có cơ hội thực hiện các tuyệt chiêu Climax để kết thúc chúng. Với mái tóc của mình, Bayonetta có thể triệu hồi các quái thú và linh thần hùng mạnh từ địa ngục Inferno để tấn công các đối thủ, điều chưa từng thấy trong các game trước đây. Từ ả ca kỹ Madama Butterfly, chó địa ngục Gomorrah, nhện quỷ Phantasmaraneae cho đến Queen Sheba, tất cả đều tạo được ấn tượng dữ dội bởi những chiêu thức đẹp mắt đồng thời cũng cực kỳ khủng khiếp. Kết hợp các kỹ năng này nhuần nhuyễn, người chơi sẽ tạo ra những trận chiến đầy mạnh mẽ với hàng đống quái vật hung tợn khác nhau trong game.

Tương tự như các quả cầu quen thuộc trong DMC, người chơi nay có thể thu thập các vòng vàng halo rơi ra từ các quái vật khi bị tiêu diệt. Nhiều đoạn trong game, người chơi sẽ được thử thách khi chiến đấu chống lại các quái vật trong một không gian khép kín và dựa trên số đòn liên hoàn, thời gian tiêu diệt quái vật và mức độ mất máu của bạn mà huy chương đạt được sẽ mang nhiều cấp độ. Sau khi kết thúc một màn chơi, dựa vào các huy chương này, người chơi sẽ được thưởng thêm số điểm khác nhau. Sau mỗi màn, người chơi sẽ được thử thách minigame bắn hồng tâm Angel Attack. Với số đạn nhất định, bạn sẽ bắn hạ các quái vật trên màn hình để đạt được số điểm thưởng, từ đó có thể đổi lấy các vòng halo hoặc các vật phẩm hỗ trợ.

Bayonetta chỉ có độ dài vừa phải với mỗi màn chơi kéo dài 30-60 phút và số lượng màn cũng không quá nhiều. Hướng đến phục vụ nhiều đối tượng người chơi, Bayonetta có nhiều cấp độ khó khác nhau. Những cấp độ ban đầu tương đối dễ nhưng về sau rất khó, mang tính thử thách cao và chỉ dành cho những game thủ gạo cội thật sự.

Vị nghệ thuật

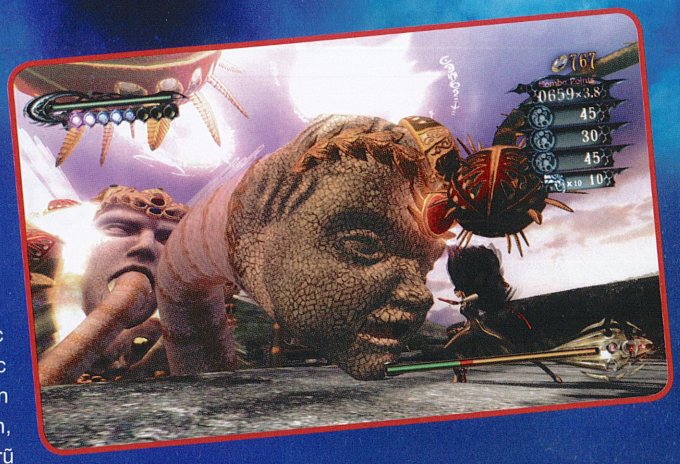
Ấn tượng hết mức có thể, đó là những gì các nhà phát triển mong muốn và đã làm được trong Bayonetta. Chú trọng phong cách vị nghệ thuật, game

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdalvn@ yahoo.com
Tel : (04)3.726.1373

PSP GO: 5 triệu (New) PS3 Slim 120GB: 6,5 triệu (Đổi game Blueray miễn phí)
PSP 3000 chơi được game trên thẻ nhớ: 3,5 triệu (Tặng kèm 400 game)
XB360 Arcade (Jasper): 5,5 triệu / WII: 4 triệu / NDS: 2,5 triệu (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2,5 triệu

Địa chỉ giao dịch tại Quận 5 - TP Hồ Chí Minh: (0978.785.587 gặp Trung)

sử dụng cách phối màu hết sức độc đáo và chăm chút đến từng chi tiết nhỏ hòng đem lại cảm giác thỏa mãn cho cặp mắt của người chơi. Từ những họa tiết đẹp mắt trên trang phục hay vũ khí của các nhân vật cho đến cử chỉ uyển chuyển, dáng điệu quyến rũ của các nhân vật đều hút hồn người chơi. Kể cả những chi tiết tưởng chừng như rất nhỏ nhưng lại tạo được ấn tượng mạnh như từng bông hoa nở theo bước chân tốc độ của Bayonetta khi biến hình thành báo cũng được thể hiện rất tốt. Thêm vào đó những con trùm khổng lồ to lớn như những tòa tháp mà so với chúng Bayonetta chỉ nhỏ như một cái "móng tay" càng làm tăng thêm sự ấn tượng của phần đồ họa.



Nhạc nền và phần lồng tiếng đóng vai trò rất quan trọng đối với Bayonetta. Nếu những pha chiến đấu của nữ phù thủy xinh đẹp này mà diễn ra trên những đoạn nhạc nền nhạt nhẽo thì không tương xứng chút nào. Thật may là game đã giải quyết hoàn hảo vấn đề này. Kết hợp hài hòa phong cách J-pop sôi động và Jazz phóng khoáng, game mang đến tiết tấu dồn dập, sôi động và đầy cuốn hút kết hợp với phần lồng tiếng biểu cảm và được chăm chút kỹ lưỡng. Hình và âm đã cộng hưởng với nhau tạo nên sức cuốn hút mãnh liệt của Bayonetta đối với các game thủ.

Xứng danh siêu phẩm

Chỉ với một phiên bản, Bayonetta đã khẳng định được giá trị của mình và xứng đáng được xếp ngang hàng với những tượng đài cùng thể loại như DMC, God of War hay Ninja Gaiden. Hơn nữa với lợi thế là đóa hoa hiếm hoi lạc giữa rừng gươm, Bayonetta có được chỗ đứng riêng khó ai có thể xâm phạm. Hideki Kamiya thật tuyệt vời khi dành tặng một siêu phẩm hành động xuất chúng cho các game thủ vào dịp cuối năm.

XUÂN QUANG

Ưu

- Hình tượng nữ phù thủy độc đáo.
- Cách chơi hấp dẫn.
- Đồ họa đẹp và đầy tính nghệ thuật.

Khuyết

- Các chiêu thức đôi lúc hơi rối mắt.

Bạn có biết

- Bayonetta là một trong 4 tựa game mà hãng phát triển Platinum Games - được sáng lập bởi một số cựu nhân viên Capcom - ký hợp đồng phát triển cho Sega. Ba tựa game còn lại bao gồm MadWorld (Wii), Infinite Space (NDS) và một tựa game chưa được công bố chi tiết, do nhà tiết kế game Shinji Mikami chịu trách nhiệm chính.
- Bayonetta là tựa game đa nền đầu tiên đạt được điểm tuyệt đối 40/40 (phiên bản X360) của tạp chí game Famitsu. 11 tựa game làm được điều tương tự trước đó đều là những game độc quyền dành cho một hệ máy duy nhất.
- Những chiếc vòng halo mà Bayonetta thu thập được trong game chính là vật đã gắn liền với chú nhím xanh Sonic, linh vật đại diện cho Sega từ trước đến nay.
- Là người yêu thích thể loại nhạc đồng quê, Kamiya đã đặt tên bộ súng 4 khẩu của Bayonetta theo tên bài hát nổi tiếng Scarborough Fair. Từng khẩu riêng biệt mang tên Parsley, Sage, Rosemary và Thyme, cũng trích từ dòng thứ 2 của lời bài hát.
- Nhân vật Rodin sở hữu quầy vũ khí The Gates of Hell trong game được lấy cảm hứng từ nhà điêu khắc Auguste Rodin (1840-1919) và tác phẩm bất hủ The Gates of Hell của ông.

Hoàn Mỹ Tiền Truyện
Bí mật của Tịch Tộc

Một dân tộc bị lãng quên hàng ngàn năm trong lịch sử, kiên cường đơn độc chống lại sự xâm lăng của những tập đoàn ma quỷ hùng mạnh. Trở về từ đại dương bao la, vượt qua vùng biển dữ, Tịch Tộc sẽ là lực lượng mới nhất làm rung chuyển đất trời trong "siêu phẩm" Hoàn Mỹ Tiền Truyện – Tịch Tộc Phục Sinh của Thế Giới Hoàn Mỹ VN.

Dân tộc bị lãng quên

Từ trước tới nay, cư dân Đại Lục Hoàn Mỹ chỉ biết đến các bậc chư thần tối cao, Nhân Tộc, Thú Tộc và Vũ Tộc với sự thông minh tài trí, sáng lập và thống trị thế giới. Vũ Tộc cai quản bầu trời, Nhân Tộc và Thú Tộc ngự trị ở lục địa. Người ta đã sớm quên đi một bộ tộc từ thời thượng cổ rất hùng mạnh nhưng vô cùng bí ẩn, cư trú và làm bá chủ Đại dương. Đó chính là Tịch Tộc.

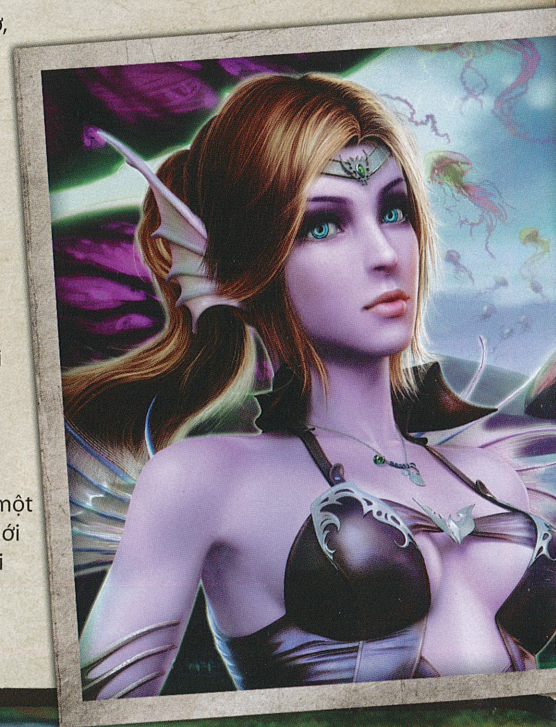
Trong cuộc chiến với quân đoàn Oán Linh tàn ác, trách nhiệm bảo vệ biển cả được đặt lên vai Tịch Tộc. Phẫn nộ vì sự ngoan cường của họ, Oán Linh quân đoàn đã tập kết toàn bộ lực lượng bao vây, Tịch tộc không thể chống đỡ nổi sự tấn công tàn bạo ấy. Để duy trì đại cục của thế giới, họ buộc phải sử dụng một loại phép thuật tối cổ, sớm bị liệt vào danh sách cấm chú là "**Thất Giới Chi Hạo Động**". Đây là cấm chú lưu truyền lại từ Chư Thần sáng lập vũ trụ, khi triển khai có thể kích động đến khởi nguồn thế giới, rất tàn bạo và hung hiểm. Trong thời khắc bất đắc dĩ, các trưởng lão của Tịch Tộc đã phải sử dụng tới thứ vũ khí đáng sợ này.

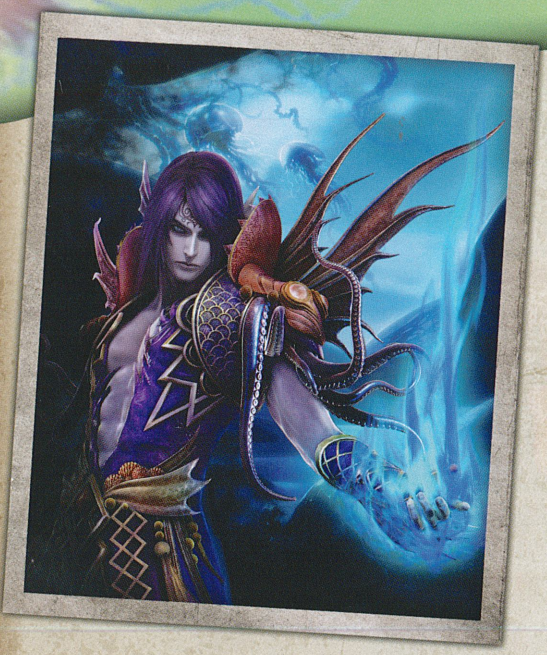
Sức mạnh của cấm chú vô cùng khủng khiếp, khiến trời long đất lở, biển động sóng trào, trăm vạn đại quân Oán Linh bị tiêu diệt chỉ trong tích tắc. Thắng lợi của Tịch Tộc thật vinh quang nhưng đã để lại hậu quả nặng nề, Cấm chú dù được thi triển thành công nhưng mất đi khống chế, sau khi tiêu diệt đội quân Oán Linh đã không thể dừng lại. Ma pháp tác động tạo ra một vùng biển đáng sợ gọi là **Cấm Chú Chi Hải**. Khu vực này quanh năm gió bão, phát ra năng lượng tà ác, không ai có thể vượt qua, giam cầm toàn bộ cư dân Tịch Tộc.

Từ đó trở đi, người trên đại lục Hoàn mỹ không còn biết tin tức gì về Tịch Tộc, lịch sử dần dần mài mòn đi cái tên đầy kiêu hãnh và oai hùng của họ.

Sự quật khởi của Thích Khách và Vu Sư

Trải qua thời gian, bí mật của Tịch Tộc tưởng như vĩnh viễn bị chôn vùi. Rất nhiều Pháp Sư đã thử đi qua Cấm Chú Chi Hải để thám hiểm và tìm hiểu về bộ tộc cổ xưa nhưng đều thất bại. Cho đến khi **Khống Hồn Giả Sa Thấm** xuất hiện, vượt qua được Cấm Chú Chi Hải, đến được một thế giới mới, lịch sử của Tịch Tộc mới được tiếp tục ghi lại trong Thế Giới Hoàn Mỹ.





Trong lúc này, Tịch Tộc đang trong cuộc chiến cam go với Dạ Xoa Tộc – những kẻ hung hãn tham lam đến từ vùng Huyết hải. Dạ Xoa Tộc người đông thế mạnh, lại có Yêu Thần làm thống lĩnh nên điên cuồng tàn sát người Tịch Tộc để cướp lấy lục địa màu mỡ. Bị áp đảo trong chiến tranh, Tịch Tộc phải lui về vị trí phòng ngự, phát triển chiến thuật du kích để đối phó với sự điên cuồng của Dạ Xoa Tộc.

Thích Khách – những Tử thần đáng sợ trên chiến trường của Tịch Tộc đã ra đời trong hoàn cảnh đó. Thích Khách bẩm sinh vốn là kẻ ám sát, điểm đáng sợ nhất của Thích Khách chính là hành tung vô cùng bí ẩn, giết người không tiếng động, ẩn thân mai phục thần kỳ. Thích Khách là một trong những thế lực có sức chiến đấu cường mãnh bậc nhất trên TGHM. Mỗi Thích Khách đều nắm được kĩ xảo kích sát và các khả năng đặc biệt, cực kỳ hữu dụng trong việc giết người. Thích Khách có thể lợi dụng những khả năng này để bảo vệ bản thân hoặc gây ra tổn thương trí mệnh cho kẻ thù.

Hành tung hắc ám như Tử thần, lại hết sức cảnh giác tỉnh táo, Thích Khách là nỗi ám ảnh cho bất cứ kẻ nào khi đối địch. Những kỹ năng chuyên về giết chóc, cường bạo sát thương, tàng hình ẩn thân khiến họ trở nên rất khó đối phó. Họ lại phát triển nên vũ khí đặc thù – Chủy thủ từ tinh hoa hai loại vũ khí là Đao kiếm và Lợi nhận của Nhân tộc. Điểm. Trong tổ đội, bản tính khát máu đáng sợ của Thích Khách có thể ảnh hưởng đến đồng đội, gây ra sát thương lớn cho kẻ địch đồng thời tạo ra hiệu quả trị liệu cho bản thân.

Sự xuất hiện của Thích Khách đã thay đổi cục diện của chiến tranh, các Tướng lĩnh Dạ Xoa Tộc liên tục bị ám sát khiến chúng không dám điên cuồng đánh phá như trước. Tuy nhiên, Tịch Tộc vẫn chưa thể chuyển thủ thành công, đánh bật cường địch khỏi bờ cõi. Lúc này, sự xuất hiện của Khống Hồn Giả Sa Thấm mang đến cho Tịch Tộc tín hiệu tốt lành. Sa Thấm đã đến được nơi Tịch Tộc bị tiêu diệt, tận mắt chúng kiến những đau thương mà họ phải gánh chịu, ông quyết định giúp đỡ tộc người này lấy lại công bằng.

Sa Thấm liền mang phép thuật của mình truyền lại cho Tịch Tộc. Trải qua nhiều năm, cuối cùng Sa Thấm cũng thông hiểu được cách dung hợp hai loại ma thuật thượng cổ. Từ đó phát minh ra một loại ma pháp mới là "**Phục Cừu Chi Hồn**". Sáng lập và phát triển nên đội quân chủ lực mới của Tịch Tộc là **Vu Sư**. Vu Sư thân mặc pháp bào, vũ khí là Pháp Cầu, họ là tập đoàn ma pháp sư rất đáng sợ của Tịch Tộc. Truyền thuyết kể lại rằng, Pháp Cầu là do Vu Sư tập hợp năng lượng từ vô số linh hồn tạo thành. Đối với Vu sư, một Pháp Cầu có sức mạnh lớn là vô cùng quan trọng. Pháp cầu càng mạnh, số linh hồn bị hấp thu phải càng nhiều. Ma pháp đặc thù, kỳ bí quỷ dị, lại dùng sinh hồn của chúng sinh để tu luyện khiến Vu Sư được kẻ thù run sợ mệnh danh "Kẻ Cầm Giữ Linh Hồn".

Trong chiến đấu, các Vu Sư có khả năng tấn công từ xa, bổ sung cho Thích Khách với cách đánh thiên về cận chiến. Vừa có thể gia tăng sinh mệnh cho bản thân và đồng đội, lại vừa có thể triệt giảm sinh lực, phong bế kẻ thù. Đối phó với Vu Sư còn khó chịu hơn nhiều khi đụng độ với Thích Khách.

Lực lượng Vu Sư mới xuất hiện khiến Tịch Tộc ngày càng lớn mạnh, chiến cục nghiêng về phía họ. Nhưng sự phát triển của Vu Sư lại bị Thích Khách căm ghét. Nội bộ Tịch Tộc bắt đầu mất đoàn kết, tiềm ẩn nguy cơ nội chiến. Hai bè phái luôn tranh đua trong bất kì hoàn cảnh nào. Theo năm tháng, sự xung đột trong nội bộ ngày càng gay gắt, dữ dội như nước với lửa. Mâu thuẫn giữa hai phái lên đến đỉnh điểm khi Đại pháp sư Sa Thấm qua đời.

Lợi dụng việc này, Dạ Xoa Tộc đã tập hợp toàn bộ sức mạnh đánh úp Kinh Đào Thành. Bị tập kích bất ngờ trong khi nội bộ đang đấu đá lẫn nhau, Tịch Tộc đã phải gánh chịu hậu quả nặng nề. Chứng kiến cảnh dân tộc chìm đắm trong đau thương, Thích Khách và Vu Sư đã từ bỏ hiềm khích và chung sức chống lại kẻ thù. Sau khi tiêu diệt Yêu Thần của Dạ Xoa Tộc, Tịch Tộc cuối cùng cũng lấy lại được cuộc sống thanh bình như trước.

Tịch Tộc Trở Về

Tịch Tộc tuy đã bình yên trở lại nhưng vẫn luôn hoài niệm về thế giới trước kia. Sau bao nhiêu nghiên cứu, cuối cùng Hoàng Đế của Tịch Tộc đã qua đời với lời sấm truyền: "Ba trăm năm sau, trật tự tuần hoàn của Ngũ Hành Thế Giới sẽ được sắp xếp lại. Đến lúc đó, sức mạnh cấm chú sẽ giảm tới mức thấp nhất. Hội tụ phép thuật của 80 Đại pháp sư, cùng lật ngược ma pháp Thất Giới Chi Hạo Động. Đó chính là cách duy nhất để thoát khỏi Cấm Chú Chi Hải"

300 năm sau, tại Thiên Điện sa hoa của Kinh Đào Thành, pháp trận to lớn đột nhiên chuyển động. Từ Đại dương, những âm thanh kinh thiên động địa báo hiệu ngày trở lại đất liền của Tịch Tộc khiến tất cả phải chấn động tinh thần. Tịch Tộc đã chính thức trở lại với sức mạnh hùng cường.

Digger Đào Vàng

Những dòng game săn lùng cổ vật lừng danh hiện nay như Uncharted hay Tomb Raider đều khởi đầu từ các game đơn giản xuất hiện cách đây gần 30 năm như Dig Dug hay Digger. Trong khi Dig Dug tung hoành trên máy arcarde thì Digger khẳng định chỗ đứng của mình trên các máy tính vang bóng một thời IBM PC 8088. Tưởng chừng như cái tên Digger đã chìm vào quên lãng sau 26 năm im hơi lặng tiếng thì đột nhiên hãng phát triển Creat Studios đã giúp tựa game này hồi sinh và đào một đường hầm "xuyên thời gian" để quay lại với hiện tại trong diện mạo mới mẽ mang tên Digger HD (DHD).

Trong DHD người chơi sẽ điều khiển "anh chàng" Digger né tránh sự săn đuổi của các quái vật nobbin và hobbin để thu thập các viên ngọc và các túi vàng trong lòng đất. Lối chơi và cách điều khiển trong DHD không thay đổi nhiều mà vẫn trung thành với phiên bản cổ điển. Ngoài nhiệm vụ chủ yếu là né tránh kẻ địch và ăn các hết viên ngọc để hoàn thành màn, người chơi còn có thể sử dụng vũ khí (thời gian nạp lại đạn khá lâu) hoặc cài các túi vàng rơi trúng để tiêu diệt các quái vật. Ngoài ra còn có các vật dụng như bom hay mũ tàng hình khá hữu dụng trong một số trường hợp nếu sử dụng hợp lý. Các quái vật càng về sau lại càng mạnh mẽ và truy đuổi người chơi gắt gao hơn. Khi hạ gục đủ 1 số lượng nhất định, ở góc trên cùng bên phải của màn hình sẽ xuất hiện biểu tượng trái anh đào mà khi ăn người chơi sẽ có khả năng "nuốt" các quái vật trong khoảng thời gian ngắn tương tự như Pac-Man. Cách chơi của DHD nhìn chung khá đơn giản và mang tính giải trí nhẹ nhàng, đồng thời dễ hơn phiên bản nguyên thủy do người chơi có thể bắt đầu lại ở màn chơi gần nhất thay vì phải chơi lại từ đầu khi hết mạng.

DHD có 5 chế độ chơi: Vintage, Arcade, Survival, Co-op Arcade và Co-op Survival. Vintage chính là phiên bản Digger nguyên thủy còn Arcade là phiên bản mới đã được nâng cấp hình âm và hiệu chỉnh các màn chơi. Có tất cả 60 màn chia làm 3 phần trong game, con số tuy lớn nhưng lại không đa dạng do ý tưởng thiết kế của các màn chơi khá trùng lặp. Phần Survival mang tính thử thách cao hơn khi người chơi sẽ chỉ có một mạng duy nhất. Chế độ Co-op Arcade và Co-op Survival tương tự như 2 phần chơi trên nhưng cùng lúc 2 người chơi sẽ phối hợp với nhau để giải quyết màn chơi. Tuy nhiên phần chơi phối hợp lại không hỗ trợ chơi online và cũng không mang lại nhiều giá trị giải trí hơn phần chơi đơn.

Phương diện được nâng cấp đáng kể nhất của DHD là đồ họa và âm thanh. Màn chơi vẫn giữ phong cách 2-D nguyên thủy nhưng các nhân vật và vật thể ở dạng 3-D giúp game trông có chiều sâu cùng với màu sắc hài hòa, đẹp mắt và chi tiết hơn. Các đoạn nhạc nền vui tai và có chất lượng hơn hẳn âm thanh "bíp bíp" của các máy tính gần 30 năm trước.

Được phát hành qua dịch vụ nội dung số PlayStation Network, DHD có giá bán khá "mềm", phù hợp với túi tiền của mọi người. Đây là một lựa chọn thích hợp cho các game thủ có máu hoài cổ hoặc yêu thích những game mini giải trí nhẹ nhàng và dễ chơi.

TIỂU LÝ

ƯU
- Giải trí nhẹ nhàng và dễ chơi.
- Hình âm khá so với 1 game mini.

KHUYẾT
- Các màn chơi chưa đa dạng.
- Không hỗ trợ chơi online.

ESRB (Nội dung)
- Có bạo lực hoạt họa nhẹ.

DIGGER HD	
PHÁT HÀNH	Creat Studios
PHÁT TRIỂN	Creat Studios
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	10/10/2009
ESRB (TUỔI)	Everyone

LostWinds: Winter of the Melodias

MÙA ĐÔNG MELODIAS

LOSTWINDS: WINTER OF THE MELODIAS	
PHÁT HÀNH	Frontier Developments
PHÁT TRIỂN	Frontier Developments
THỂ LOẠI	Platform
NGÀY PHÁT HÀNH	19/10/2009
ESRB (TUỔI)	Everyone

Khi Nintendo tung ra dịch vụ nội dung số WiiWare vào năm ngoái thì LostWinds là một trong những tựa game đầu tiên xuất hiện trên dịch vụ này. Nhanh chóng chiếm được cảm tình của mọi người bởi lối chơi độc đáo và đồ họa đậm chất nghệ thuật, nhưng LostWinds vẫn có vài điểm chưa thật sự hài lòng như game khá ngắn và không hỗ trợ chơi online. Phiên bản tiếp theo LostWinds: Winter of the Melodias (WotM) được hãng phát triển Frontier Developments tung ra mới đây liệu có khắc phục được các điểm yếu hay không?

WotM tiếp nối câu chuyện của phiên bản đầu tiên, khi cậu bé Toku tình cờ phóng thích linh thần Enril khỏi mảnh đá bị phong ấn. Phát hiện âm mưu thôn tính thế giới Mistralis của ác thần Balasar, Toku và Enril hợp sức để phá vỡ. Sau khi giải thoát thần thú Magmok khỏi sự khống chế của Balasar ở cuối phiên bản đầu tiên, bộ đôi tiếp tục lên đường truy đuổi ác thần này. Đặt chân lên đỉnh núi Summerfalls, họ tìm thấy những cư dân của một ngôi làng đang ngủ yên trong băng giá vĩnh hằng. Những thử thách lại đang chờ đón hai nhân vật này...

Vẫn như phiên bản trước, người chơi sẽ điều khiển cùng lúc cả 2: cậu bé Toku bằng Nunchuck và linh thần Enril bằng WiiRemote. Sử dụng quyền năng điều khiển gió của Enril, người chơi có thể giúp Toku vượt qua các chướng ngại và giải quyết các câu đố trong game. Các quyền năng thường được sử dụng bao gồm Gust - vạch ra những con gió thổi Toku bay theo những hướng khác nhau, Slipstream - vẽ những con gió theo các đường cong khác nhau để có thể đến được vào các góc khuất và Vortex – tạo ra các con gió xoáy quanh 1 vật thể sau đó dùng để tấn công tạo ra sức công phá cực lớn. Ngoài ra còn có quyền năng mới được bổ sung là Cyclone, giúp tạo ra các con lốc có thể dọn sạch các chướng ngại vật để mở ra lối đi mới.

Game ràng buộc người chơi phải luôn giữ Toku không ở quá xa các ngọn lửa để có thể chống chọi được thời tiết giá lạnh. Do đó bạn phải chú ý thắp sáng các ngọn đuốc dọc đường đi để luôn giữ được hơi ấm cần thiết cho nhân vật của mình. Thêm một yếu tố hấp dẫn là khả năng thay đổi thời tiết giữa mùa đông và mùa hè, giúp đem đến nhiều cách giải quyết câu đố thú vị. Ví dụ như bạn có thể làm tan chảy một hồ nước đóng băng bằng cách chuyển từ mùa đông sang hè và sau đó lặn xuống tìm các lối đi bí mật. Tuy nhiên tính năng này giới hạn chỉ có thể thi triển được ở những nơi có tượng linh thần cai quản mùa màng Sonte nên số lần sử dụng mang lại hiệu quả trong game không nhiều.

WotM vẫn tồn tại những điểm yếu bên cạnh các mặt mạnh. Những khiếm khuyết trong LostWinds chưa hề được khắc phục mà tiếp tục "di cư" sang WotM. Game cũng có thời lượng chơi khá ngắn (chỉ khoảng 4 giờ) và thiếu phần hỗ trợ chơi online. Có lẽ do WotM mang tính chất là một game mini nên hãng phát triển khó lòng kéo dài game hay đưa vào nhiều chế độ chơi khác nhau.

May mắn là chất đồ họa đậm tính nghệ thuật vẫn được giữ nguyên trong WotM, nếu không muốn nói là còn phát huy mạnh mẽ hơn trước. Sự kết hợp nhuần nhuyễn giữa phông màu tươi tắn, hiệu ứng đẹp mắt và lối thiết kế độc đáo đã đưa WotM trở thành tựa game không chỉ có đồ họa ấn tượng nhất trong số các game trên WiiWare mà còn vượt trội khi so với nhiều game Wii truyền thống. Phần âm thanh với những giai điệu nhẹ nhàng cũng hoàn thành tốt vai trò của mình và lẽ ra có thể hoàn hảo hơn nếu không thiếu đi phần lồng tiếng cho các nhân vật.

Tiếp tục phát huy thế mạnh, WotM trở thành một game hấp dẫn trên WiiWare. Nếu như bạn đã từng thích thú phiên bản đầu tiên thì không có lý do gì để bỏ qua WotM, phần tiếp theo với nhiều cải tiến thú vị của loạt game này.

HỒNG PHÚC

ƯU:
- Lối chơi hấp dẫn có nhiều cải tiến.
- Đồ họa xuất sắc.

KHUYẾT:
- Game ngắn và thiếu hỗ trợ chơi online.

ESRB (Nội dung):
- Bạo lực huyễn mộng nhẹ.

NEED FOR SPEED NITRO

NEED FOR SPEED: NITRO SẼ KHÓ LÒNG VƯỢT QUA NHỮNG ĐỐI THỦ LỚN FORZA MOTORSPORT 3, DIRT 2, MOTORSTORM ARCTIC EDGE HAY NGƯỜI ANH EM NEED FOR SPEED: SHIFT CÙNG RA MẮT TRONG NĂM NAY. NHƯNG KHÔNG THỂ PHỦ NHẬN ĐÂY LÀ MỘT TRONG NHỮNG GAME ĐUA XE HẤP DẪN MÀ CÁC TÍN ĐỒ YÊU THÍCH TỐC ĐỘ TRÊN WII KHÔNG THỂ TỪ CHỐI.

ĐƯỜNG ĐUA MẠO HIỂM

NEED FOR SPEED NITRO	
PHÁT HÀNH	EA Games
PHÁT TRIỂN	EA Montreal
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	02/11/2009
ESRB (TUỔI)	Everyone
HỆ MÁY	Wii - NDS

CŨ MỚI ĐAN XEN

Hãy quên đi các phiên bản mang đậm dấu ấn phong cách đua "đường phố" trước vốn được dẫn dắt bằng cốt truyện với nhiều tình huống gay cấn, phức tạp. Các chi tiết này trong NFS Nitro được lược bỏ đồng thời diễn giải đơn giản, cô đọng hơn rất nhiều. Người chơi sẽ vào vai một quái xế vô danh mới gia nhập thế giới ngầm của giới đam mê tốc độ. Bằng khoản tiền ít ỏi ban đầu 10.000 USD, vừa đủ để chi trả cho một chiếc xế hộp cũ kĩ hạng "ruồi" bạn phải tìm mọi cách để trở thành tay đua số 1 trong thế giới ngầm.

Với tổng cộng 2 mục chơi chính là Career và Arcade, các fan ruột của sê-ri sẽ nhanh chóng bắt gặp lại các kiểu đua quen thuộc từ các phiên bản NFS trước như Circuit Race - đua theo vòng, Elimination - các tay đua đang đứng cuối bảng trong đoàn đua sẽ bị loại dần khi đồng hồ đếm ngược trở về mốc zero qua mỗi checkpoint, Drift Challenge – đua lết bánh, Drag Racer – đua xe lên số tay, Time Attack – trở về đích sớm nhất trước thời gian quy định. Ngoài ra, kiểu đua Speed Traps từng xuất hiện lần đầu tiên trong bản NFS Most Wanted

trước đây cũng quay trở lại trong bản Nitro lần này. Trong kiểu đua này, các tay lái phải căn thời gian tăng tốc hợp lý sao cho tốc độ của xế hộp điều khiển khi vượt qua mỗi checkpoint luôn ở mức cao nhất để tổng số tốc độ tích luỹ được vượt qua mức yêu cầu.

Ngoài thứ hạng đạt được sau mỗi vòng đua, máy sẽ ghi nhận thêm phong cách thể hiện của bạn qua các tiêu chí như xuất phát hoàn hảo (bằng cách lên số tay hợp lý), giữ vững vị trí đầu bảng qua mỗi vòng đua,...để từ đó đánh giá bạn qua số lượng sao nhận được (tối đa là 5 sao cho mỗi vòng đua). Số lượng sao này sẽ giúp bạn cập nhật thêm những vòng đua mới, xế hộp xịn cũng như cho phép bạn mở khoá các tuỳ chọn khác hấp dẫn hơn trong việc độ xe.

Song song với chế độ đua phong phú, NFS Nitro còn hỗ trợ các game thủ rất nhiều kiểu điều khiển khác nhau. Có cả thảy bốn kiểu điều khiển khác nhau bao gồm Wii Remote, Wii Remote & Nunchuk, Wii Wheel, Wii Classic Controller và tay cầm Game Cube. Trong đó, thú vị và độc đáo nhất chính là kiểu điều khiển bằng Wii Remote. Khác với hầu hết các game đua xe trên Wii trước đây, khi thao tác bằng kiểu điều khiển này các game thủ phải đặt Wii Remote theo chiều dọc (thay vì chiều ngang). Chỉ cần lách Wii Remote theo hướng trái hoặc phải, xế hộp mà bạn điều khiển sẽ tự động điều chỉnh theo hướng tương tự. Mặt khác, khi cần nạp Nitro hay lên số tay trong những chặng đua Drag bạn chỉ khẽ lắc Wii Remote là tài xế sẽ tự động thực hiện rất ngọt. Chính kiểu điều khiển cảm ứng có một không hai này đã khiến những chặng đua trong game trở nên lôi cuốn, thu hút hơn hẳn so với kiểu điều khiển truyền thống. Lưu ý nhỏ là nếu sử dụng chức năng cảm ứng này lâu bạn sẽ cảm thấy mỏi cổ tay rất nhanh do phải vận động thường xuyên, vì vậy bạn nên phân chia thời gian nghỉ ngơi thật hợp lý hoặc chuyển qua kiểu điều khiển truyền thống nếu cảm thấy cần thiết.

Để trở thành quán quân trong những cuộc tranh tài của NFS Nitro, ngoài việc làm chủ tốc độ, khả năng xử lý tình huống nhanh gọn người chơi còn phải biết tận dụng những món đồ phụ trợ nằm rải dọc xuyên suốt chặng đường đua. Chẳng hạn như nếu va chạm quá nhiều, xế hộp của bạn sẽ bị mẻ kính, động cơ bị hư hỏng không thể bẻ lái ngọt hoặc tăng tốc nhanh. Thời điểm này bạn phải tranh thủ gom nhặt các biểu tượng mỏ lết để sửa chữa xe thật nhanh hay nếu đối phương rơi vào tình huống tương tự bạn có thể thực hiện cách này để giảm cơ hội chiến thắng của họ. Ngoài ra, bạn còn có thể tranh thủ lấy các biểu tượng huy hiệu cảnh sát trên đường đua sau đó kích hoạt chúng để hướng sự chú ý của "cớm" về phía các tay đua khác để không bị làm phiền trong những chặng nước rút.

Đáng tiếc là sân chơi trực tuyến vốn đang là "chuẩn chung" của nhiều game ăn khách hiện nay lại không thấy xuất hiện. Thay vào đó, các game thủ trên Wii chỉ có thể tạm hài lòng thông qua chức năng chia sẻ màn hình hỗ trợ bốn người chơi cùng thời điểm qua cả hai mục chơi chính của game. Điều thú vị là ở phần chơi mạng này các game thủ tham gia có thể tuỳ ý lựa chọn kiểu điều mà mình cảm thấy thích hợp chứ không nhất thiết phải sử dụng chung một kiểu điều khiển cố định. Điểm khó hiểu khác ở NFS Nitro là người chơi không có được tuỳ chọn là đặt góc quay camera ở buồng lái như ở các bản NFS trước.

NGHE NHÌN VỪA ĐỦ

Do hạn chế về tài nguyên phần cứng Wii, NFS Nitro không có được giao diện hay những mô hình xe bóng bẩy "hớp hồn" người chơi như NFS Shift nhưng NFS Nitro vẫn thuyết phục được các game thủ nhờ phong cách biếm họa theo lối hoạt hình khá ngộ nghĩnh từ mô hình xe cộ, cảnh quan hai bên đường, đến mô hình các nhân vật.

Trong game, các game thủ sẽ được tham quan nhiều địa danh nổi tiếng trên thế giới như Santa Teresa ở Brazil – quê hương của vua bóng đá Pelé; đấu trường bò tót nổi tiếng Las Ventas Ring ở thành phố Madrid – Tây Ban Nha.Bên cạnh đó, các game thủ sẽ được cầm lái những chiếc xế hộp thuộc hàng kinh điển như Dodge Charger, Nissan Skyline đến những chiếc siêu xe hiện đại đắt tiền như Audi R8, Ford GT, Lamborghini Reventon. Hiệu ứng nhạc nền tuy không khiến người chơi rộn ràng như các bản game trước đây nhưng tiếng động cơ mô phỏng các loại xe trong game được đầu tư khá nghiêm túc và chỉnh chu.

Tuy không giới thiệu thêm bất kỳ chi tiết nào mới trong lần tái xuất hiện này nhưng NFS Nitro là game đua xe có chất lượng khá tốt mà các fan kỳ cựu của dòng game này rước về nếu như chưa thực sự hài lòng với những thay đổi quá đột ngột mà NFS Shift đã thể hiện trước đó.

NGỌC NHI

ƯU

- Kế thừa tốt phong cách truyền thống trước đây.
- Cách điều khiển cảm ứng đầy thú vị.
- Nghe nhìn hài hoà.

KHUYẾT

- Khuyết chức năng chơi trực tuyến.
- Không giới thiệu thêm bất kỳ kiểu đua nào mới.
- Góc quay camera bị giới hạn nhiều.

ESRB(Nội dung)

- Lời ca xấc xược nhẹ, Bạo lực nhẹ

NINJA RÙA LOẠN ĐẢ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SMASH UP	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Game Arts
THỂ LOẠI	Hành động – Kinh dị
HỆ MÁY	Wii
ESRB (TUỔI)	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	22/09/2009

Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up là trò chơi mới nhất nói về bộ tứ ninja rùa vốn khá quen thuộc với đông đảo game thủ Việt Nam qua nhiều tác phẩm phim và game. Trò chơi được phát triển bởi hãng Game Arts, nổi tiếng với dòng game nhập vai Grandia lừng danh. Tuy nhiên, Smash-Up không thuộc thể loại nhập vai mà là một game đối kháng. Gần đây, Game Arts từng góp công thực hiện trò chơi Super Smash Bros. Brawl (SSBB). Với kinh nghiệm này, Game Arts đã ứng dụng một lối chơi gần như giống hệt như thế vào Smash-Up.

Cũng như SSBB, Smash-Up là game có hình ảnh 3D nhưng với góc nhìn ngang không xoay chuyển (nhiều người còn gọi đây là đồ họa 2,5D). Tuy là game đối kháng nhưng Smash-Up không chú trọng vào các đòn combo hay những cách bấm nút tuần tự phức tạp để tung chiêu như hầu hết các game đối kháng khác. Cơ chế điều khiển của game rất đơn giản như một game hành động thuần túy bình thường. Các đòn chiến đấu chỉ có có 2 loại là đánh thường và đánh mạnh, ứng với 2 phím. Kết hợp 2 phím này với nhau là chiêu vật. Về phòng thủ, game cho phép người chơi đỡ đòn, lăn tròn né tránh hoặc nhảy lên cao (các nhân vật có thể nhảy 2 lần – double jump). Trong các trận đánh, những món đồ "tăng lực" thường xuyên xuất hiện, đó có thể là những miếng bánh pizza giúp tăng "máu" hoặc các món đồ cung cấp thêm tuyệt chiêu như phóng phi tiêu, tạo lốc xoáy hay thổi lửa... Đặc biệt, bạn còn có thể ứng dụng tính năng cảm ứng khi biến Wii Remote thành hồng tâm, từ đó "bắn" vào các món đồ tăng lực làm thay đổi tác dụng của chúng hay ứng dụng trong các nhiệm vụ phụ và mini-game.

Các màn đấu trong game cũng được thiết kế giống phong cách của SSBB, bao gồm nhiều tầng, lớp khác nhau, để các nhân vật có thể linh hoạt chạy nhảy né tránh, tìm những địa điểm thích hợp để tấn công đối phương. Môi trường thi đấu được thiết kế sáng tạo giúp các đấu thủ lợi dụng môi trường để tạo thêm chiêu thức cho mình. Chẳng hạn, bạn có thể nhảy bám lên tường sau đó búng người ngược trở lại tấn công, hay bám xà để lấy đà phóng những cú "phi cước" đầy dũng mãnh, hoặc có những vật thể nguy hiểm nằm rải rác trong các màn có thể gây sát thương cho đối thủ nào chẳng may đến gần.

Có thể nói, lối chơi của Smash-Up gần như bắt chước SSBB đến 80%. Có khác chăng là cách hạ gục đối phương. Không như SSBB tính theo tổng lượng sát thương nhận phải, càng cao thì khả năng bị đánh văng ra khỏi võ đài càng cao, Smash-Up áp dụng phương pháp truyền thống là các gương mặt đều có thanh máu, khi cạn sạch thì thua cuộc. Ngoài ra ở một số màn đấu còn có các vực sâu, rơi xuống đó coi như… chết chắc. Một điểm nữa là

MUTANT NINJA TURTLES SMASH-UP

Smash-Up chú trọng vào sự đơn giản, nên không có nhiều chiêu thức phối hợp nút như SSBB. Có lẽ game hướng đến đối tượng các game thủ nhỏ tuổi, nên lối chơi được phát triển sao cho đơn giản và dễ chơi. Nói tóm lại, Smash-Up gần như chỉ là bản sao của SSBB, nhưng lại không thể bì được về độ hấp dẫn và hào hứng.

Một điểm nữa làm Smash-Up thua kém SSBB chính là số lượng nhân vật. Dù gì game cũng chỉ dựa theo một thương hiệu duy nhất là "Ninja rùa", đương nhiên lượng nhân vật không thể bằng được SSBB "thập cẩm" quy tụ đông đảo các nhân vật thuộc nhiều game nổi tiếng của hãng Nintendo. Toàn bộ các nhân vật trong Smash-Up chỉ bao gồm 16 người, bao gồm các nhân vật quen thuộc như bộ tứ Ninja rùa Leonardo (song kiếm), Donatello (trường côn), Michelangelo (cặp côn nhị khúc) và Raphael (chĩa ba), sư phụ chuột cống Splinter, cô nàng phóng viên April (giờ là một ninja khá lợi hại) hay không thể thiếu là kẻ thù không đội trời chung của các chú rùa là gã ninja cực mạnh Shredder… Tuy nhiên, ở đầu game bạn không thể nào có đủ các nhân vật mà phải mở thêm trong quá trình chơi.

Có một điểm đáng khen của Smash-Up là game có khá nhiều mục chơi khác nhau. Chẳng hạn như Arcade Mode là phần chơi theo cốt truyện. Survival Mode kiểm tra xem bạn trụ được bao lâu khi chiến đấu với địch. Mission Mode là hàng loạt nhiệm vụ chủ yếu bắt bạn tiêu diệt kẻ thù bằng một tính năng nào đó trong từng màn chơi. Battle Royal cho phép bạn tự tạo luật thi đấu để chơi một mình hoặc cùng bạn bè. Tournament là nơi để bạn chơi theo kiểu giải đấu. Còn Swap Out là kiểu chơi quy tụ từ 3 đến 8 người chơi, tuy nhiên người chơi chỉ có thể tham gia tuần tự khi người trước bị thua. Đương nhiên không thể thiếu là tính năng chơi online thông qua mạng Wifi của Nintendo. Chưa hết, khi hoàn thành xong phần chơi cốt truyện, các mini-gme bạn gặp trong phần chơi này sẽ xuất hiện trong mục Bonus Games để có thể chơi bất kỳ lúc nào. Những mini-game này gồm có những thử thách như thu lượm và ăn càng nhiều bánh pizza càng tốt, chạy càng xa hay nhảy càng cao… Nói chung là những thử thách mang tính thư giãn nhưng đòi hỏi ở người chơi sự khéo léo và thuần thục trong điều khiển nhân vật. Nhìn chung, các mục chơi khá đa dạng của Smash-Up cũng có thể bù đắp phần nào sự thiếu chiều sâu trong lối chơi đối kháng của game.

Như đã nói ở trên, đồ họa trong Smash-Up là 3D nhưng bó hẹp trong góc nhìn ngang. Thật sự mà nói, những hình ảnh Smash-Up trình diễn cũng không đến nỗi tệ nhưng nếu so với SSBB thì quả là một trời một vực. Chất lượng đồ họa của Smash-Up thua hẳn về độ sắc nét, mô hình nhân vật còn thô cứng với nhiều góc cạnh, không mấy uyển chuyển. Bên cạnh đó, phần nhạc nền và âm thanh của game cũng chỉ dừng ở mức thường trung, không dở nhưng cũng chẳng tìm ra được điểm nào tạo nên sự hứng khởi cho người chơi.

Những ai đã từng chơi qua Super Smash Bros. Brawl thì chỉ cần chơi qua 5 phút với Smash-Up cũng đủ kết luận đây là một game bắt chước khá rõ nét. Hơn nữa, với độ hấp dẫn không bằng, đồ họa lại thua sút, những game thủ khó tính sẽ dè bỉu: "Thà chơi lại SSBB còn hơn!" Tuy nhiên, dù gì đi nữa thì Smash-Up cũng không thuộc vào hàng game "bom tấn" như SSBB nên việc kỳ vọng quá nhiều vào nó e cũng là hơi thiếu công bằng. Dù sao đi nữa thì Smash-Up cũng không đến nỗi là một game dở, hơn nữa với lối điều khiển khá dễ dàng đem lại ít nhiều phấn khích, cùng với nhiều kiểu chơi đa dạng, thiết nghĩ đây cũng là một game giải trí khá tốt, đặc biệt là khi bạn có thể rủ rê nhiều người cùng chơi với mình.

NGỌC CHÂU

UU
- Nhiều kiểu chơi đa dạng.
- Lối điều khiển rất dễ nắm bắt.

KHUYẾT
- Là bản sao không hoàn chỉnh của Super Smash Bros. Brawl.
- Lượng nhân vật quá ít.

ESRB (Nội dung)
- Có tính bạo lực hoạt họa
- Chủ đề kích hoạt nhẹ

GIẢI CỨU CÔNG CHÚA PEACH

New SUPER MARIO BROS.® Wii

Chưa thể thực hiện được bước nhảy vọt dài như người anh em Super Mario Galaxy cách đây hai năm, nhưng với kết cấu màn chơi lôi cuốn và đặc biệt là chức năng chơi mạng sáng giá, New Super Mario Bros. Wii rất đáng để các fan trung thành của chàng thợ ống nước Mario thưởng thức và chia sẻ cùng người thân trong những dịp sum vầy!

Không ít lần dòng game Mario được đưa vào môi trường 3D và gặt hái những thành công lớn qua các phiên bản Super Mario 64, Super Mario Galaxy. Mặc dù vậy, Nintendo -- nơi khai sinh dòng game platformer nổi tiếng này vẫn tiếp tục cho ra đời những phiên bản 2D đậm phong cách truyền thống vốn cũng được các fan hâm mộ lâu năm của sê-ri này đón nhận nồng nhiệt. 2009 đánh dấu sự trở lại của loạt game nổi tiếng này qua phiên bản New Super Mario Bros. Wii (NSMBW) được rất nhiều game thủ trung thành kỳ vọng, mong đợi sau màn trình diễn ấn tượng tại hội chợ E3 vừa qua.

Trước lạ sau quen

Gần như trùng tên gọi với phiên bản New Super Mario Bros. dành cho hệ NDS trước đây, nhưng NSMBW không phải là bản "port" của game này qua hệ máy Wii mà là một trò chơi hoàn toàn mới với cách chơi vẫn trung thành theo phong cách truyền thống nhưng được đan xen thêm nhiều chi tiết lạ để thu hút fan lâu năm của dòng game này.

Thay đổi dễ thấy nhất phải kể đến là cách điều khiển game! Chiếc tay cầm bốn nút trên hệ NES và SNES năm nào nay đã được thay thế bằng điều khiển cảm ứng Wii Remote "thiên biến vạn hoá". Do đó, ngoài những thao tác chạy, nhảy quen thuộc được thực hiện hoàn toàn bằng phím bấm giờ đây người chơi được lắc lư cơ thể bằng Wii Remote khi đối mặt với những tình huống trong game. Chẳng hạn như để chàng thợ ống nước sử dụng nón chong chóng có tác dụng giúp anh bay trên không trong thời gian ngắn, người chơi phải lắc Wii Remote. Hay khi bước qua những chiếc cầu "đặc biệt" có khả năng xoay 360 độ người chơi chỉ việc nghiêng Wii Remote theo góc tương ứng.

Song song những món đồ trợ giúp quen thuộc như nấm hương khổng lồ/siêu nhỏ giúp Mario to lớn hoặc trở thành tí hon, Fire Flower – đạn hoa tích hợp yếu tố lửa, chú khủng long con Yoshi…Trong game các game thủ còn có cơ hội tiếp xúc với những trang thiết bị mới như đạn hoa tích hợp yếu tố băng – Ice Flower. Tuy không thể khiến đối phương "lên dĩa" tức thời như Fire Flower nhưng món đồ này có thể làm đông cứng nạn nhân. Lúc này người chơi chỉ việc điều khiển Mario tập trung nhảy tại chỗ là có thể hạ gục đối thủ dễ dàng. Mặt khác, dựa vào trạng thái đông cứng của đối phương, người chơi có thể tận dụng làm bàn đạp để nhảy

lên những khu vực cao mà bình thường khó hoặc không thể thực hiện được. Món đồ khác không kém phần hữu ích mà người chơi được thấy trong game là bộ quần áo chim cánh cụt - Penguin Suit giúp Mario dễ dàng di chuyển trên băng hoặc bơi lội trong nước thành thục không kém gì loài cá.

Tất cả những món đồ này được bố trí rải rác xuyên suốt các màn chơi. Bên cạnh đó, khi di chuyển ngoài World Map bạn có thể ghé thăm các nhà nấm đỏ, xanh và tham gia các trò chơi nhỏ để lấy được chúng. Khi được lấy tại các nhà nấm đỏ, xanh các món đồ này sẽ không thể sử dụng ngay mà nằm trong túi đồ của Mario. Trước khi bắt đầu mỗi màn chơi hoặc khi nạp lại check point của màn chơi hiện hành bạn có thể truy xuất vào túi đồ của Mario để sử dụng chúng dần.

Các màn chơi được thiết kế tốt đầy thử thách thú vị luôn là ưu điểm dòng game Mario trước đây và NSMBW cũng không phải là trường hợp ngoại lệ. Ngoài việc tận dụng những món đồ trợ giúp đã nêu ở trên, game thủ phải có phản xạ nhanh, khả năng quan sát tốt thì mới có thể giải quyết được các tình huống mà game đặt ra. Điển hình như khi lạc giữa sa mạc cát nơi có những bờ tường cao mà việc thực hiện các cú nhảy thông thường hay thậm chí lấy đà không thể thực hiện được, nếu không có chiếc mũ chong chóng bạn phải khéo léo lợi dụng sức gió để vượt qua chúng. Khi đối mặt với màn đêm bao phủ thì bạn có thể dùng đạn hoa tích hợp yếu tố để định vị những vật xung quanh hoặc thắp sáng những ngọn đuốc trên đường đi để việc di chuyển được dễ dàng. Để thách thức khả năng của các game thủ, mỗi màn chơi trong NSMBW được bố trí rải rác ba đồng tiền lớn nằm ở những vị trí bí mật, nguy hiểm đòi hỏi phải kết hợp và vận dụng nhiều kỹ năng khác nhau mới có thể lấy được. Phần thưởng khi người chơi lấy được đủ các đồng tiền này là những màn chơi bí mật rất hấp dẫn. Đây chắc chắn sẽ là động lực không nhỏ để các cao thủ kỳ cựu tìm tòi và khám phá.

Nét đặc sắc nhất ở phiên bản NSMW lần này chính là tính năng mạng độc đáo cho phép cùng lúc bốn người chơi tham gia giải quyết các màn chơi trong game. Khi nhập cuộc phần chơi hấp dẫn này, game đòi hỏi các game thủ tham gia đều phải đồng tâm hiệp lực thay vì giải quyết các vấn đề mà game đặt ra theo ý muốn cá nhân ở phần chơi đơn. Đơn cử như nếu một thành viên trong nhóm chui vào ống nước dẫn đến vị trí bí mật của màn chơi thì các thành viên còn lại đều phải thực hiện theo để game tiếp tục chuyển cảnh. Hay để giúp toàn bộ nhóm vượt qua một bờ tường cao, các thành viên trong nhóm sẽ thay phiên nhau bám vào chân của thành viên được trang bị nón chong chóng v.v... Để có thể đi đến đích những màn chơi khó chắc chắn sẽ không thể thiếu những trận cười sảng khoái hay thậm chí là cãi vã nhau trong cách phân công công việc giữa các thành viên. Đây mới chính là dấu nhấn khó phai mà NSMBW mang đến cho các game thủ!

Nếu thấy không ổn trong việc giúp nhóm vượt qua những cảnh chơi khó, người chơi vẫn có thể bố trí những game thủ "tập sự" tạm thời ngừng chơi để các game thủ "kinh nghiệm" vượt qua để sau đó họp nhóm lại và tiếp tục công việc chinh phục những cảnh chơi sau. Tuy nhiên, phần chơi mạng này cũng chỉ dừng lại ở những buổi họp mặt offline giữa các game thủ với nhau chứ chưa hỗ trợ chức năng trực tuyến nhiều tiềm năng. Đây thực sự là điểm trừ đáng tiếc cho NSMBW và hy vọng chức năng này sẽ sớm có mặt trong các phiên bản sau của trò chơi.

Hình đẹp âm hay

Chất lượng đồ hoạ của NSMBW khá ổn. Các nhân vật được dựng hoàn toàn trên nền 3D với động tác thể hiện rất uyển chuyển, mềm mại trong khi đó cảnh nền 2D được lựa chọn tông màu sặc sỡ với các hiệu ứng ánh sáng sinh động chắc chắn sẽ đập vào mắt người chơi ngay từ cái nhìn đầu tiên. Vẫn là những giai điệu dí dỏm, hài hước quen thuộc ở các bản game trước và dường như chúng vẫn chưa có dấu hiệu lỗi thời.

Không chỉ thích hợp với mọi lứa tuổi nhờ cách chơi nhẹ nhàng, hóm hỉnh, NSMBW còn là tựa game chơi mạng độc đáo rất đáng để bạn chia sẻ cùng với bạn bè và người thân mỗi khi tề tựu vào những dịp lễ, tết.

HẠNH NGUYÊN

NEW SUPER MARIO BROS. WII

PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Nintendo EAD Tokyo
THỂ LOẠI	Platformer
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	15/11/2009
ESRB (TUỔI)	Everyone

ƯU

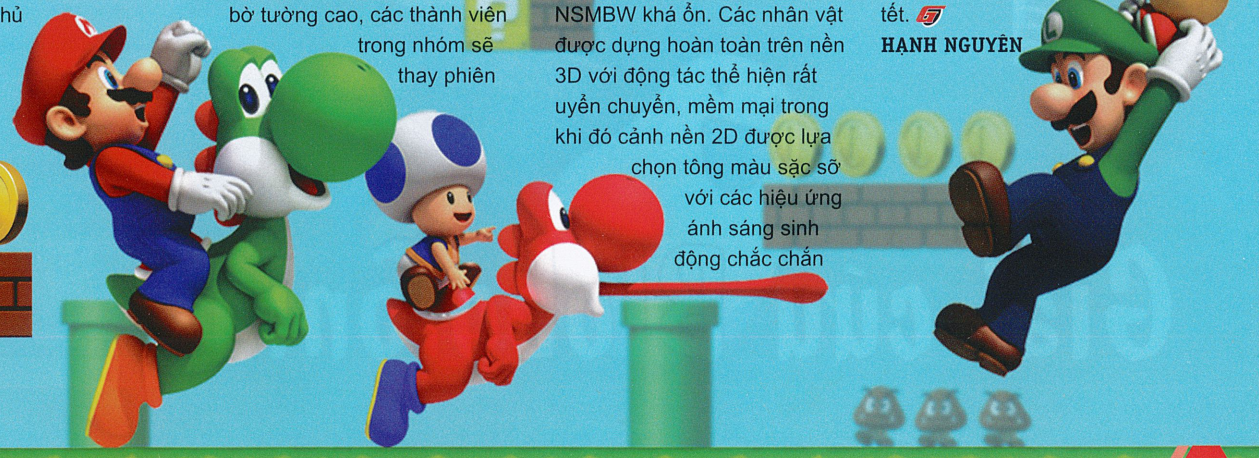
- Màn chơi được thiết kế sáng tạo.
- Tận dụng tốt các tính năng của Wii Remote.
- Tính năng chơi mạng độc đáo, vui nhộn.
- Hình âm cân đối.

KHUYẾT

- Phần chơi mạng chưa hỗ trợ tính năng trực tuyến.

ESRB (Nội dung)

- Hài hước.



A boy and his blob

Giải cứu Blobolonia

Để có thể tận thu được sản phẩm làm ra đồng thời thuyết phục được các game thủ chịu rút hầu bao, giải pháp được rất nhiều nhà phát triển game lựa chọn chính là làm lại (remake) các sản phẩm của mình. Bằng cách này, các sản phẩm đã có tuổi của họ sẽ được nâng cấp lại giao diện, đồ hoạ, âm thanh thậm chí là cả những chi tiết mới trong cách chơi để tiếp cận các game thủ thuộc thế hệ sau dễ dàng hơn. Thực tế đã chứng minh, rất nhiều bản game "remake" đã gặt hái được thành công như Tomb Raider Aniversary, Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Resident Evil (phiên bản Game Cube)... Giờ đây danh sách những tựa game làm lại thành công lại tiếp tục kết nạp thêm thành viên mới - A Boy and His Blob (ABaHB) của bộ đôi WayForward và Majesco Games.

Dựa trên trò chơi gốc là A Boy and His Blob: Trouble on Blobolonia từng ra mắt trên hệ máy NES của Nintendo vào năm 1989, cốt truyện của AbaHB cơ bản vẫn không thay đổi. Nội dung game xoay quanh việc hành tinh Blobolonia, nơi trú ngụ của các giọt nước đang bị một tên lãnh chúa chuyên quyền và độc ác cai trị. Sự việc này khiến một giọt nước trắng – công của Blobolonia quyết định đáp cánh xuống Trái Đất để cầu viện con người giúp đỡ. Tại đây, giọt nước trắng tình cờ gặp được một cậu bé vô danh, người quyết định sẽ giúp nó vô điều kiện. Tuy nhiên, trước khi có thể trở về Blobolonia để thực hiện sứ mệnh cao cả, bộ đôi phải tìm cách thoát khỏi hành tinh Xanh, nơi họ đang bị các tay sai của tên lãnh chúa kia truy đổi...

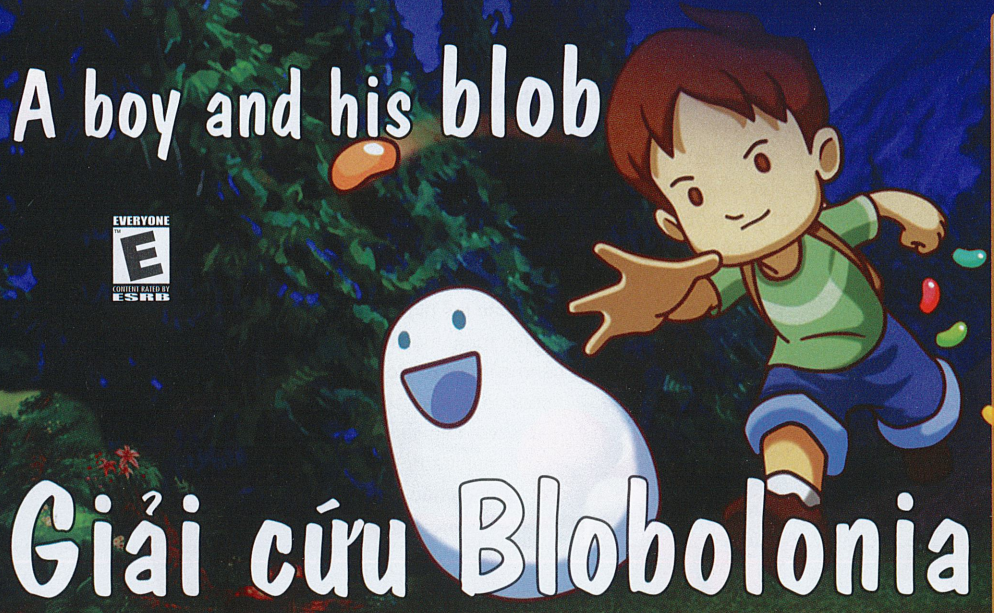
Để có thể đối phó với các giọt nước đen, tay sai của tên lãnh chúa độc ác, người chơi phải tìm cách phối hợp giữa cậu bé và giọt nước thông qua các hạt đậu với nhiều màu sắc khác nhau mà cậu bé mang theo bên mình. Mỗi loại đậu với màu sắc khác nhau sẽ giúp giọt nước có thể chuyển sang nhiều trạng thái hoàn toàn khác biệt. Chẳng hạn như hạt đậu đen sẽ giúp giọt nước tạo thành cầu thang để cậu bé đặt chân lên những khu vực cao mà bình thường không thể nhảy tới. Trong khi đó hạt đậu đỏ lại biến giọt nước thành một miếng cống có thể giúp cậu bé chui lọt xuống các khu vực bên dưới. Lưu ý là mỗi màn chơi chỉ cung cấp một số loại đậu nhất định, do đó các game thủ và học cách quan sát tốt mới có thể giải quyết được các câu đố mà game đưa ra.

ABaHB có tổng cộng 40 màn chơi chính chưa kể những trận đấu trùm khá gay cấn và căng thẳng. Bên cạnh đó game còn tích hợp thêm 40 màn chơi phụ mà các game thủ chỉ có thể mở khoá được sau khi thu nhặt được các rương báu nằm rải rác trên đường đi (mỗi màn chơi sẽ có 3 rương báu). Để có thể thu thập trọn vẹn các rương báu này game không chỉ đòi hỏi game thủ kết hợp nhuần nhuyễn hai nhân vật chính của game mà còn phải chịu khó tìm tòi và xử lý tình huống nhanh. Phần thưởng sau khi bạn khám phá được những màn chơi bí mật này là những hình vẽ tay đẹp mắt của các nhân vật trong quá trình thực hiện game.

Chỉ là game platform 2D nhưng khâu tạo hình nhân vật và các chi tiết cảnh nền trong ABaHB được gọt dũa khá tỉ mẫn, sống động không kém gì các bộ phim có hoạt hình chất lượng cao. Giai điệu các bản nhạc nền cũng được đầu tư khá tốt và theo sát các diễn biến trong game. Ngoại trừ một số bất cập nhỏ trong việc xoay trở và điều khiển nhân vật đồng thời chưa tận dụng được chức năng cảm ứng của Wii Remote, ABaHB là bản game "remake" hay và đáng quan tâm.

THANH MINH

A BOY AND HIS BLOB	
PHÁT HÀNH	Majesco Games
PHÁT TRIỂN	WayForward
THỂ LOẠI	Platform
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	13/10/2009
ESRB (TUỔI)	Everyone



ƯU
- Cảnh nền, mô hình nhân vật bắt mắt.
- Các câu đố được sắp đặt khá hấp dẫn.
- Nhiều màn chơi bí mật kích thích sự khám phá.
- Các trận đấu trùm kịch tính.

KHUYẾT
- Việc xoay trở, điều khiển nhân vật khá chậm so với diễn biến của game.
- Chức năng cảm ứng của Wii Remote chưa được tận dụng.

ESRB (Nội dung)
- Có bạo lực hoạt họa nhẹ.

Vẽ màu cuộc sống

Hai năm trước, Drawn to Life giới thiệu một ý tưởng tuyệt vời. Bạn có thể vẽ nên những tác phẩm bạn muốn, từ nhân vật chính cho đến những đồ vật trong game và…úm ba la, món bạn vừa vẽ lập tức xuất hiện trên màn hình đầy sống động. Phần kế Drawn To Life: The Next Chapter tiếp tục đưa người chơi dấn thân vào cuộc phiêu lưu vẽ nên cái tôi của mình.

Sau bản đầu tiên, tên trùm cũ Wilfre lại xuất hiện và hút lấy mọi màu sắc để lại một thế giới ảm đạm. Đến đây thì bạn cũng đoán được rồi, chúa trời là bạn sẽ gửi một vị anh hùng lên đường khôi phục lại màu sắc của thế giới. Lối kể chuyện ngay từ đầu đã rơi vào sự khiên cưỡng với hàng loạt các cuộc đối thoại dài lê thê. Thế nhưng, càng khám phá thì ta càng phát hiện câu chuyện không chỉ vui nhộn mà còn rất cảm động. Nhìn chung, "trang" game mới này như một tảng băng trôi mà phần nổi là sự dài dòng, còn phần chìm là những giá trị đáng yêu. Đáng tiếc, chúng "lặn" quá sâu nên khó nhận ra.

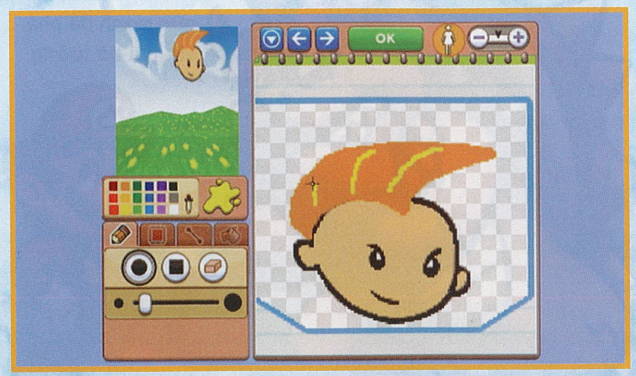
Khả năng sáng tạo nên các vật thể chính là điểm "đinh" của The Next Chapter. Nghe có vẻ rộng lớn và phức tạp nhưng cách thực hiện lại rất đơn giản. Mỗi bộ phận trên đồ vật được chia thành từng ô, ví dụ phần đầu, thân, tay, chân đối với người hoặc một ô vuông lớn đối với các khối. Ý tưởng thật tuyệt vời! Hãy tưởng tượng game yêu cầu bạn vẽ một con chim, hay một-cái-gì-đó để lướt sóng (bạn có thể vẽ một tấm ván hoặc một con cá heo màu đỏ), tạo một món vũ khí…và ngay tức khắc game thổi một làn gió cho tác phẩm hội họa của bạn thành vật thể sống động trong thế giới game. Bạn có thể tạo nên một kiệt tác hội họa, hoặc có hí hoáy nguệch ngoạc cũng chẳng sao, những đồ vật vẫn hoạt động theo đúng chức năng của nó.

Nhiệm vụ của bạn là thu thập các mẫu màu và khôi phục lại màu sắc cho mỗi ngôi làng bạn đi qua. Các màu này được thu thập dưới dạng phần thưởng cho việc hoàn thành những màn chơi theo dạng platform. Nghĩa là bạn sẽ chạy, nhảy trên các bề mặt và diệt bất kỳ thứ gì cản đường bạn về đích. Mặc dù nhóm phát triển đã làm màn chơi ngắn và gọn hơn phần đầu, camera cũng được thiết kế trông rõ ràng hơn (tính ra chỉ mất chưa đến 10 phút cho mỗi màn, khoảng thời gian lý tưởng cho game DS), thế nhưng các màn chơi chưa thuyết phục và hiệu quả của sự sáng tạo không được đẩy tới cao trào, dễ gây khó chịu cho người chơi. Lỗi thường gặp nhất là cấu trúc màn cứ lặp đi lặp lại, đơn giản và thẳng tuột nên kém phần lý thú. Trong game có vài trận đấu trùm được xem là hay nhất, nhưng số lượng của chúng khá ít ỏi. Ngoài ra, nhiều món đồ bạn cất công thiết kế chỉ sử dụng được có một lần nên gây ức chế.

Một điểm mới trong cách chơi The Next Chapter là bạn có thể biến hình thành một quả cầu nhỏ để luồn lách qua các khe hở hoặc một con nhện leo tường, phóng tơ tấn công. Song cũng vì khâu thiết kế màn không tốt nên bạn không có nhiều cơ hội tận dụng khả năng đặc biệt này.

Game cải thiện mặt hình ảnh lên một nấc. Khung cảnh vẽ tay trông chi tiết hơn. Suốt cuộc hành trình, bạn sẽ phiêu lưu qua rừng cây, lặn dưới nước, thâm nhập vào núi lửa… Cảnh đẹp thì luôn có nhưng không có cảnh nào quá ngoạn mục khiến bạn phải ồ lên. Âm thanh là một điểm rất tuyệt của game với bộ nhạc nền vui nhộn kích thích người chơi tiến lên và nhiều hiệu ứng được chăm chút khác. Sự hài hòa giữa đồ họa và âm thanh bảo đảm game luôn mang một bầu không khí thư giãn và đáng yêu. Tuy chưa thực sự nổi trội nhưng Drawn To Life: The Next Chapter là một game DS đáng chơi vào dịp cuối năm.

TÙNG OAI



DRAWN TO LIFE: THE NEXT CHAPTER

PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	5th Cell (DS)
THỂ LOẠI	Platform
HỆ MÁY	DS
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 10/2009
ESRB (TUỔI)	Everyone

ƯU
- Sử dụng tính năng vẽ của DS tốt.
- Khả năng sáng tạo thú vị.

KHUYẾT
- Thời gian chơi ngắn.
- Dẫn truyện dài dòng.

ESRB (Nội dung)
- Có bạo lực hoạt họa nhẹ.

CÂU CHUYỆN TRONG

MARIO AND LUIGI BOWSER'S INSIDE STORY	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Alphadream
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	14/09/2009
ESRB (TUỔI)	Everyone

"MARIO AND LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY HOÀN TOÀN ĐÁP ỨNG ĐƯỢC YÊU CẦU KHẮT KHE CỦA BẤT KỲ TÍN ĐỒ TRUNG THÀNH THỂ LOẠI GAME NHẬP VAI YÊU THÍCH SỰ MỚI LẠ, ĐỘC ĐÁO VÀ VUI NHỘN!"

BẠN ĐƯỜNG BẤT ĐẮC DĨ

Một dịch bệnh lạ với tên gọi "The Blorbs" vừa xuất hiện tại vương quốc Nấm – Mushroom Kingdom. Những bệnh nhân mắc phải dịch bệnh quái ác này cơ thể sẽ trở nên béo tròn, phình to đến mức không thể kiểm soát được và nguy hiểm nhất là không thể tự mình di chuyển một cách bình thường. Sự cố ngoài ý muốn này buộc hội đồng vương quốc phải triệu tập khẩn cấp anh em nhà Mario đến tham dự một buổi họp đặc biệt ở lâu đài Peach nhằm mục đích thảo luận và tìm phương pháp điều trị cho các bệnh nhân không may mắc phải dịch bệnh lạ. Buổi họp đặc biệt này còn có sự tham dự của các nhân vật cao cấp như công chúa Peach, Starlow đại diện của Star Sprites. Tuy nhiên, ngay giữa buổi họp trùm rùa Bowser cùng tay sai của hắn một lần nữa lại tấn công lâu đài để bắt cóc công chúa Peach. Rất may mắn là Mario đã có mặt kịp thời để trổ tài cứu nguy được công chúa và tống cổ tên rùa này ra khỏi lâu đài.

Sau khi bị tống cổ khỏi lâu đài, Bowser tỉnh dậy và thấy mình đang ở một khu rừng lạ, tại đây hắn gặp được Fawful tay trợ lý của tên quái vật ngoài hành tinh Cackletta từng xuất hiện ở phiên bản Mario & Luigi: Superstar Saga trước đây. Fawful đề nghị Bowser ăn Nấm May Mắn – Lucky Mushroom để trở nên khoẻ mạnh hòng đánh bại được Mario. Nấm May Mắn ngay lập tức biến Bowser trở nên mất kiểm soát, hắn đột nhập và lâu đài của công Peach một lần nữa và dùng miệng hút hết tất cả mọi người trong đó có cả công chúa Peach, Mario, Luigi vào bụng.

Nhân lúc Bowser đang náo động tại lâu đài Peach, Fawful đã bí mật cử phụ tá của hắn là Midbus tấn công và chiếm hẳn lâu đài của Bowser. Về phần Bowser, tỉnh dậy sau khi náo động lâu đài Peach biết được thành trì của mình rơi vào tay Fawful, trùm rùa quyết định tìm cách gặp gỡ Fawful để "hỏi chuyện". Điều thú vị là hỗ trợ và sát cánh bên cạnh tên rùa thô lỗ và nóng tính này còn có đối thủ không đội trời chung trước đây là anh em Mario, Luigi và cô nàng Starlow những người đang ở trong cơ thể hắn…

VUI NHỘN NHƯNG KHÔNG KÉM PHẦN ĐỘC ĐÁO

Sự kết hợp bất đắc dĩ của bộ ba Bowser, Mario và Luigi chính là điểm chính yếu làm nên nét nổi bật của phiên bản Mario & Luigi lần này so với hai bản trước đó. Theo đó, các game thủ sẽ được điều khiển song song hai tuyến nhân vật khác nhau là anh em nhà Mario và trùm rùa Bowser. Việc điều khiển này không chỉ giúp các game thủ tránh đi sự đơn điệu, nhàm chán mà có là chìa khoá để giải quyết những sự kiện, câu đố mà game đặt ra.

Chẳng hạn như để Bowser có được sức mạnh để phá vỡ một bờ tường

BỤNG RÙA

MARIO & LUIGI BOWSER'S INSIDE STORY

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

kiên cố chắn ngang đường đi người chơi phải chuyển qua điều khiển Mario & Luigi dùng búa để tác động, kích thích các dây thần kinh ở tay của Bowser. Trong trường hợp khác, để giúp trùm rùa giải quyết hết đống cà rốt mà không bị đau bụng đồng thời thắng cược tên sâu róm, cả hai anh em Mario phải đột nhập vào hệ tiêu hoá của Bowser để làm nhuyễn các miếng cà rốt bị nuốt vội. Thú vị là các tình huống này được diễn giải thành những trò chơi nhỏ với tiết tấu rất kịch tính và hấp dẫn. Điển hình như để làm nhuyễn các miếng cà rốt bự, người chơi phải dùng bút stylus và chạm mạnh vào màn hình cảm ứng trước khi thời gian cho phép kết thúc.

Mang phong cách của game nhập vai theo lượt nhưng nét hiếm thấy ở Bower's Inside Story (BIS) so với các game cùng loại là game thủ có thể chủ động né đòn, phản đòn bằng việc thao tác các phím bấm thật đúng thời điểm đồng thời sử dụng các vật dụng mà nhân vật mang theo thật hợp lý. Ví dụ như để đối phó với các sinh vật như đốm lửa, cầu gai người chơi phải điều khiển Mario lẫn Luigi chuyển sang sử dụng búa thay vì những cú nhảy quen thuộc vốn không tạo được sát thương mà còn bị trọng thương. Hay nếu căn đúng thời điểm để thực hiện các cú nhảy và nhấn nút bấm kịp thời, người chơi sẽ được ưu tiên thực hiện các cú nhảy double (nhảy lộn vòng hai lần) với sát thương tạo ra gấp đôi giúp giải quyết trận đấu nhanh và dễ dàng hơn.

Bên cạnh những chiêu thức tấn công thông thường, người chơi còn có thể sử dụng những tuyệt chiêu đặc biệt (Special Attack) vốn rất hữu hiệu khi đối phó với những còn trùm khó nuốt. Để thực hiện hoàn hảo những tuyệt chiêu này, game cũng yêu cầu người chơi phải hoàn tất những trò chơi nhỏ đòi hỏi phản xạ nhanh và chính xác. Đơn cử như như khi thực hiện tuyệt chiêu Green Shell, Mario sẽ dùng một mai rùa để đá về phía mục tiêu, khi mai rùa này quay ngược về phía Luigi người chơi phải căn thời điểm thích hợp để nhấn nút. Ngoài ra, trong một số tình huống đặc biệt khi đối phó với những đối phương khổng lồ game thủ phải xoay NDS theo chiều ngang để theo dõi diễn biến các trận đấu và dùng hơi để thổi vào ngõ Microphone của máy để Bowser thực hiện tuyệt chiêu phun lửa. Hơi thổi càng dài và mạnh thì lửa mà Bowser phun ra sẽ càng có uy lực. Rất thú vị!

ÂM SẮC HÀI HOÀ

Dù chỉ được xây dựng trên nền đồ hoạ 2D cổ điển nhưng BIS vẫn tạo được thiện cảm tốt với người chơi nhờ màu sắc phân bố vào các cảnh nền, nhân vật rất hài hoà, bắt mắt. Động tác và biểu cảm của các nhân vật cũng được thể hiện rất tự nhiên, nhiều biểu cảm. Tiết tấu nhạc nền minh hoạ cũng rất sinh động, hài hước phù hợp với cách chơi của game. Không còn nghi ngờ gì nữa, BIS thực sự là một trong những game trên máy cầm tay (handheld) hay nhất trong năm nay mà các bất kỳ game thủ nào trên NDS cũng thấy cảm thấy hài lòng vì đã sở hữu.

THANH THẢO

ƯU
- Cốt truyện vui nhộn, nhiều tình huống hài hước.
- Cách chơi sáng tạo, đa dạng.
- Hình ảnh và âm thanh cân đối hài hoà.

KHUYẾT
- Giá trị chơi lại thấp.

ESRB (Nội dung)
- Hài hước, Có bạo lực hoạt hoạ nhẹ.

NOSTALGIA

ƯU
- Hệ thống nhiệm vụ phụ hay, đa dạng.
- Cách chơi được cải thiện.

KHUYẾT
- Thời gian chơi ngắn.

ESRB (Nội dung)
- Bạo lực huyễn mộng nhẹ.

Phiêu lưu trên bầu trời

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

NOSTALGIA	
PHÁT HÀNH	Ignition Entertainment
PHÁT TRIỂN	Matrix Software
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	DS
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 10/2009
ESRB (TUỔI)	Everyone

Nostalgia đưa người chơi du hành vào thế kỷ 19 giả tưởng của những cỗ máy bay trên trời, với trung tâm là thành phố sương mù London. Nội dung game là cuộc phiêu lưu tìm người cha bị mất tích của chàng trai trẻ Eddie. Cha Eddie là một nhà thám hiểm vĩ đại nên cậu đã được rèn luyện để nối bước cha từ bé với những kỹ năng sống và sử dụng kiếm điêu luyện.

Nostalgia độc đáo ở chỗ người chơi được trải nghiệm 2 loại trận chiến ngẫu nhiên theo lượt: trên không và dưới mặt đất. Không chiến là một điểm cộng lớn của Nostalgia. Bầu trời trong Nostalgia không yên ả như những game nhập vai bạn đã biết. Nó là tập hợp của những con rồng, ác điểu và các loài quái vật có cánh khác sẵn sàng tấn công phi thuyền của bạn. Dưới mặt đất Nostalgia vẫn không thoát khỏi cái bóng quen thuộc của những game nhập vai khác. Bạn có thể đi mua sắm đồ trang bị, viếng thăm các thành phố và khám phá những khu vực đầy rẫy quái vật. Dù người chơi có thể sử dụng nhiều tuyệt kỹ đẹp mắt của nhân vật để hạ gục kẻ thù, nhưng những trận chiến ngẫu nhiên trong game dần trở nên nhàm chán do sự dễ dãi của nó. Kẻ thù không đủ mạnh, tiền bạc thừa mứa, đấu trùm đơn giản, không cần vận dụng chiến thuật gì nhiều… một hệ thống chiến đấu thiếu sức sống là điều tệ nhất của Nostalgia, kéo theo cả hệ lụy không đáng khác.

Ngoài nhiệm vụ chính, bạn còn có thể nhận những nhiệm vụ phụ từ Hội liên hiệp các nhà thám hiểm và Viện bảo tàng Hoàng gia. Các nhiệm vụ này thường đưa bạn theo một tua du lịch rẻ tiền: đi đến điểm A, gặp người B, bay đến điểm C và lấy một món đồ D… cứ thế xoay vòng. Dù rèn luyện nhân vật lên cấp là một điều rất thú vị trong game nhập vai nhưng Nostalgia đã không khiến người chơi thỏa mãn nổi. Tất cả những gì bạn cần làm để hoàn thành game là chọn lệnh tấn công liên tục và bơm máu khi cần thiết.

Sử dụng cùng engine tạo nên bộ mặt cho Final Fantasy III và IV trên DS nên đồ họa của Nostalgia cũng khá ấn tượng. Mô hình các nhân vật vừa đáng yêu vừa lột tả được tính cách của họ. Khung cảnh thế kỷ 19 được dựng rất hài hòa. Hiệu ứng chiến đấu sắc bén. Phần âm thanh là một đối trọng cân bằng, với những bản nhạc nền phù hợp với bối cảnh và tình huống game.

Nostalgia không phải là một tựa game đủ sức độc đáo để có thể đột phá trên bảng xếp hạng. Tuy nhiên với một vài điểm nhấn thích hợp, cốt truyện đủ vui nhộn và dễ chơi, trò chơi vẫn có chỗ đứng trong thị trường game nhập vai Nhật Bản.

TÙNG OAI

Tên game: Metal Gear Solid: Peace Walker | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Kojima Productions | **Phát hành:** Konami | **Dự kiến phát hành:** 2010 | **Hệ máy:** PSP

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
ĐẶC CÔNG HÒA BÌNH

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Metal Gear Solid: Peace Walker diễn ra 10 năm sau MGS3: Snake Eater và 4 năm sau MGS: Portable Ops. Người chơi một lần nữa được điều khiển "đặc công cởi trần" Naked Snake. Những sự kiện trong Snake Eater và Portable Ops đã khiến Snake vỡ tan mộng tưởng với chính phủ, quyết định tạo ra một thế giới mới có mục đích sống cho các chiến binh. Anh ta thành lập đội quân đánh thuê Militaires Sans Frontières và bắt đầu tham gia các trận chiến khắp thế giới.

Tương tự Portable Ops, các màn chơi trong Peace Walkers khá đa dạng nhưng trong bản chơi thử bị hạn chế. Có một màn yêu cầu người chơi đột nhập vào căn cứ đối phương, sau đó "làm cỏ" nơi này. Bạn có thể chọn kiểu bí mật xâm nhập truyền thống (với áo giáp Sneaking Suit), nhưng nếu chẳng may bị phát hiện thì có thể chuyển ngay sang chiến đấu "rambo" thay vì cứ "núp lùm" tiếp với các loại vũ khí hạng nặng như súng phóng tên lửa RPG-7, đại liên, lựu đạn gây choáng...

Qua cách chiến đấu, có thể thấy Peace Walker mang đến phương thức điều khiển hữu dụng hơn các phiên bản trên cùng PSP. Các động tác di chuyển cơ bản điều khiển bằng nút analog trong khi camera có thể xoay bằng 4 phím nhấn. Đây có lẽ là phiên bản PSP bắt chước kiểu tay cầm 2 nút analog của PS2. Trong bản thử nghiệm, độ chính xác khi nhắm bắn có chủ đích vào các bộ phận cơ thể đối phương chưa chuẩn lắm.

Theo diễn tiến của game, người chơi cũng sẽ mở thêm một số màn chơi mới. Song trọng tâm của PW là phần chơi phối hợp với 4 người chơi cùng lúc. Ở phần chơi phối hợp sẽ có 2 dạng nhân vật để người chơi lựa chọn: "trang bị tận răng" Battle Snake và "đặc công cởi trần" Naked Snake. Hideo Kojima cho biết mặc dù phong cách quen thuộc của MGS là chơi hành động bí mật, mọi thứ đều cố giữ im lặng nhưng trong một số màn người chơi phải chủ động tạo tiếng động bằng súng đạn – vai trò của Battle Snake. Trong khi chơi, mối liên hệ và sự giao tiếp giữa những người chơi, cùng với sự hỗ trợ từ 2 dạng nhân vật, tỏ ra rất quan trọng mỗi lúc cần tập trung hỏa lực vào mục tiêu nhất định hoặc giúp nhau che chắn. Bên cạnh đó, bao quanh mỗi nhân vật còn có "vòng tròn phối hợp" hỗ trợ trao đổi vật phẩm khi tiếp xúc nhau, ví dụ có thể chuyển bớt đạn hoặc bình máu cho đồng đội.

Đánh dấu là một điểm mới nữa của PW chưa từng có trong các phiên bản MGS trước. Người chơi có thể đánh dấu đối thủ để đồng đội biết được nếu họ bị khuất tầm nhìn. Ví dụ, ở vị trí trinh sát bạn trông thấy một tên lính nhưng đồng đội của bạn thì lại không quan sát được do bom khói hỗn loạn. Khi bạn đánh dấu tên lính, trên đầu hắn sẽ hiện ra 1 chấm đỏ và việc còn lại của những người khác là bắn vào khoảng không dưới chấm đỏ - mục tiêu là đầu tên lính kia.

Các chuyển động cơ thể "Snaking" cũng trở nên khá quan trọng và là nghệ thuật trao đổi giữa những người chơi, bởi khi phối hợp chiến đấu họ không thể nói với nhau một lời nào mà chỉ có thể trao đổi bằng các cử chỉ. Lúc ấy, tốc độ chuyển động rõ ràng quan trọng hơn hẳn số đạn mang theo bởi chỉ cần chậm trễ một chút trong chiến thuật (di chuyển, trao đổi) là có thể phải hứng chịu hàng loạt làn đạn từ phía đối thủ.

Hiển nhiên các fan MGS đang rất nóng lòng mong mỏi Metal Gear Solid: Peace Walker, song trò chơi vẫn đang được hoàn thiện tại Kojima Productions và dự kiến ra mắt sớm nhất vào năm 2010.

HOÀNG KIM

Tên game: Epic Mickey | **Thể loại:** Phiêu lưu/Platform | **Phát triển:** Junction Point Studios | **Phát hành:** Disney Interactive Studios | **Dự kiến phát hành:** 2010 | **Hệ máy:** Wii

Disney EPIC MICKEY

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

MICKEY HUYỀN THOẠI

Nhà thiết kế Warren Spector được xem là một trong những "cây đại thụ" trong làng game PC, với những tác phẩm tiêu biểu trong 2 thể loại game nhập vai và bắn súng ngôi thứ nhất. Đặc biệt, ông rất thành công trong việc kết hợp cả 2 thể loại này với nhau và kết quả là những game để đời như System Shock (1994) và Deus Ex (2000) được giới game thủ hưởng ứng nhiệt liệt.

Thế nhưng, sau làm xong trò chơi hành động ẩn nấp Thief: Deadly Shadows (2004) thì hãng game nơi Spector làm việc là Ion Storm phá sản. Từ đó đến nay Spector không có thêm tựa game nào mới. Rời khỏi Ion Storm, Spector thành lập hãng game của mình mang tên Junction Point Studios và mãi đến gần đây, ông mới công bố dự án game đang thực hiện tại studio mới của mình. Đó là trò chơi dựa trên nhân vật hoạt hình nổi tiếng nhất của Walt Disney: chuột Mickey. Game có tên là Epic Mickey và là sản phẩm độc quyền cho hệ máy Wii.

Cuộc phiêu lưu độc đáo

Chắc ai trong chúng ta cũng đều biết chuột Mickey là nhân vật nổi tiếng đầu tiên của họa sĩ kiêm nhà làm phim thiên tài Walt Disney và cho đến tận ngày nay vẫn là biểu tượng bất diệt cho "đế chế hoạt hình" nổi tiếng toàn cầu của ông. Thế nhưng có lẽ ít ai biết Mickey hoàn toàn không phải là nhân vật hoạt hình đầu tiên mà Walt Disney tạo ra. Trước đó, lúc còn là nhân viên hãng phim Universal, Disney đã tạo nên một nhân vật tên là thỏ Oswald. Đến khi Disney chia tay Universal, ông không được giữ Oswald nữa mà quyền sở hữu nhân vật này thuộc về Universal. Hãng này đã không làm gì cả để phát triển nhân vật và thỏ Oswald đã rơi vào quên lãng. Nhất là khi Disney tạo nên "người em" là chuột Mickey, gặt hái thành công vang dội thì không còn ai nhớ đến thỏ Oswald nữa.

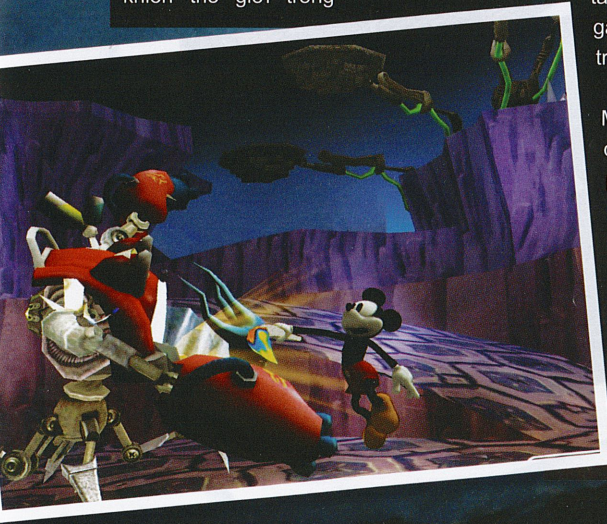
Trong Epic Mickey, có một thế giới song song được tạo nên bởi phù thủy Yen Sid (cũng là một nhân vật của Walt Disney) dùng để chứa những nhân vật và ý tưởng hoạt hình từng bị Walt Disney "bỏ xó". Dĩ nhiên thỏ Oswald trở thành cư dân đầu tiên tại đây. Thế giới của những thứ bị lãng quên này buồn tẻ và ảm đạm, và dần dần bị biến chất, phát sinh nên một thế lực hắc ám là các bóng ma Phantom Blot. Bọn Phantom Blot tìm cách xui khiến, khơi dậy lòng chua xót, ganh tỵ nơi thỏ Oswald đối với "người em" đại thành công của mình là chuột Mickey. Bọn chúng tìm cách lôi kéo Mickey bước vào thế giới này (có tên gọi là Cartoon Wasteland – vùng đất hoạt hình cằn cỗi), để cướp lấy vinh quang và sự nổi tiếng mà chú chuột đang thụ hưởng. Lạc vào thế giới đen tối của sự thù hận, chuột Mickey không chỉ phải tìm cách thoát ra, mà đương nhiên còn phải tìm cách cứu vãn thế giới này, mà đặc biệt là thỏ Oswald, vì thật ra chú thỏ đáng thương cũng chỉ là nạn nhân của trò giật dây từ bọn Phantom Blot, kẻ thù chính trong game.

Thêm một game độc đáo của hệ máy Wii

Trái ngược với phong cách làm game nhập vai góc nhìn ngôi thứ nhất trước đây của Warren Spector, Epic Mickey là một game có góc nhìn ngôi thứ ba và pha trộn các thể loại platform, phiêu lưu và một chút yếu tố nhập vai. Khi phiêu

lưu trong thế giới Cartoon Wasteland, Mickey không chỉ cần phải chạy nhảy nhanh nhẹn khéo léo (đặc trưng của thể loại game platform) mà còn dựa vào hai kỹ năng rất lợi hại là vẽ và xóa. Với cây cọ trong tay, Mickey có thể dùng sơn để vẽ thêm hay dùng nước xóa sơn để tẩy đi bất kỳ thứ gì trong game, từ các vật thể cho đến các các lối đi, cấu trúc màn chơi, v.v. Chẳng hạn như trước mặt là một vực sâu, bạn có thể vẽ thêm đường để Mickey đi tiếp. Khi đứng trước một cánh cửa, bạn có thể xóa nó đi, từ đó hiện ra một lối đi bí mật để khám phá.

Các màn chơi trong Epic Mickey cho phép bạn tùy nghi vẽ xóa, chỉnh sửa tùy ý để giải quyết vấn đề gặp phải trên đường đi. Tuy nhiên, có một thứ ảnh hưởng trực tiếp đến việc vẽ xóa trong game: đó là tính cách của chính Mickey. Rất giống khái niệm thiện – ác tùy chọn hay thấy trong các game nhập vai, nếu bạn vẽ nhiều, khiến thế giới trong game ngày càng tươi đẹp, thì Mickey sẽ biến thành người hùng (Hero). Từ đó, các nhân vật sẽ yêu mến cậu ta, sẵn sàng giúp đỡ và thậm chí giao thêm nhiều nhiệm vụ cho Mickey thực hiện. Ngược lại, nếu lạm dụng kỹ năng tẩy xóa vô tội vạ, Mickey sẽ dần bị biến đổi thành "chuột ác" (gọi là Scrapper). Lúc này ngoại hình chú chuột sẽ gầy nhẳng lại nhưng nhanh nhẹn hơn, các kỹ năng chiến đấu của Mickey cũng gia tăng đáng kể nhưng chắc chắn chú sẽ gặp phải sự e dè, sợ hãi từ các cư dân trong game.



Ngoài cây cọ với khả năng vẽ xóa, Mickey còn được cung cấp nhiều vật dụng khác để hỗ trợ trên bước đường phiêu lưu. Được tiết lộ cho đến lúc này bao gồm một chiếc tivi và một cái đồng hồ. Cái tivi là để… dụ bọn đối phương (có những kẻ rất lợi hại như bọn robot trang bị tận răng Beetleworx) mải mê… xem phim mà bị phân tâm. Còn đồng hồ có tác dụng làm chậm thời gian, có tác dụng giúp Mickey trong việc giải những câu đố đặc thù trong game. Chẳng hạn như khi phải đối mặt với một cái chong chóng khổng lồ quay tít mù chắn lối đi. Ở tình huống, Warren Spector tiết lộ game cho phép người chơi có ít nhất 5 lựa chọn để giải quyết vấn đề, trong đó đương nhiên là có cách sử dụng cái đồng hồ hoặc kỹ năng tẩy xóa bằng cọ. Từ đó, cho thấy Epic Mickey hứa hẹn là một game có lối chơi mở, cho phép người chơi được tùy nghi lựa chọn nhiều cách để giải quyết các vấn đề gặp phải trong game.

Dù vẫn mang đậm phong cách hoạt hình Walt Disney, nhưng Epic Mickey là một game 3D hoàn toàn. Đặc biệt, phong cách nghệ thuật trong đồ họa game sẽ mang một nét độc đáo khi có nhiều yếu tố đen tối, thậm chí là rùng rợn, để phản ánh ý đồ thể hiện một thế giới của các nhân vật hoạt hình bị lãng quên, ngập tràn sự thù hận, căm phẫn và uất ức. Xen kẽ với các phong cảnh 3D, Epic Mickey vẫn có những màn chơi theo góc nhìn ngang 2D, là nơi được mô phỏng y hệt những bộ phim nổi tiếng của chuột Mickey. Những màn chơi này là những chỗ mang đậm tính platform nhất trong game khi bạn phải chạy nhảy liên tục kiểu dòng game Mario để vượt qua.

Warren Spector cho biết ông còn rất nhiều bí mật khác chưa thể tiết lộ cho chúng ta về Epic Mickey, đặc biệt là các tính năng độc đáo của game. Theo kế hoạch thì phải gần 1 năm nữa Epic Mickey mới có thể đến tay người hâm mộ. Nhưng với những gì được tiết lộ cho đến lúc này, thì đây hứa hẹn lại là một game độc đáo đầy sáng tạo nữa dành riêng cho các game thủ sở hữu hệ máy Wii.

PHƯƠNG MAI

"CƠN BÃO" MỚI CHO FPS

Với những game thủ dòng game bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS), dù nghiệp dư hay chuyên nghiệp, ngoài kỹ năng thiên phú, họ còn chú trọng đến việc "up gear" (nâng cấp thiết bị) cho riêng mình. Tùy theo sở thích cũng như tính cách, bộ "gear" cũng theo đó mà thay đổi. "Gear" cho dân FPS thường phải đủ: chuột, bàn di chuột và bàn phím. Trong đó, chuột và bàn di chuột chắc chắn là những thứ không thể tách rời và luôn tương thích với nhau. Ngoài những nhãn hiệu đã quá quen thuộc và xuất hiện từ lâu, như: Razer, SteelSeries, Fnatic... thì thị trường đang xuất hiện một "cơn bão" mới mang tên CM Storm. Đây là dòng sản phẩm cao cấp của hãng CoolerMaster được thiết kế riêng cho các game thủ e-Sports. Cũng như các hãng sản xuất thiết bị chơi game chuyên nghiệp khác, CM Storm trình làng bộ sưu tập bàn di chuột rất đa dạng và phong phú, đáp ứng mọi sở trường của game thủ.

CS-M FPS Tactics DC: Dành cho thiện xạ

Mở đầu trong bộ sưu tập là CS-M FPS Tactics DC. Theo nhà sản xuất, đây là bàn di chuột dành cho các tay thiện xạ chuyên dùng súng bắn tỉa (sniper). Với bề mặt là Duracloth, CS-M FPS Tactics DC phù hợp với cả chuột quang lẫn chuột dùng công nghệ la-ze. Thiết kế bề mặt trông rất hài hước với câu nhắc nhở ngộ nghĩnh về những điều "đại kỵ" cho dân sniper, như: không được "camp" (núp lùm, "canh me" cố định tại một chỗ quá lâu); không được "rush" (xông pha dồn dập), không được "nade your mates" (không được ném lựu đạn vào đồng đội)... Thử nghiệm thực tế cho thấy CS-M FPS Tactics DC hoạt động khá tốt với chuột sử dụng công nghệ quang 3G. Với kích thước tầm trung (405 x 285 x 5mm), bàn di này khá ổn với những tay súng tỉa đòi hỏi thao tác nhanh và liên tục. Bề đáy được làm bằng cao su thiên nhiên nên rất bám vào mặt phẳng và tạo cảm giác êm ái cho tay.

Giá tham khảo: 357.000 đồng

CS-M Weapon of Choice AK47 và M4:
Dành cho những tay súng càn

Thoạt nhìn trông 2 bàn di chuột này rất khác nhau về bề mặt thể hiện, nhưng khi xem xét kỹ thì đây là "anh em sinh đôi". Khác với CS-M FPS Tactics DC, 2 sản phẩm này được phủ bề mặt bằng chất liệu Duramesh chống trượt. Điểm khác biệt lớn nhất của 2 sản phẩm này chính là hình ảnh thể hiện, game thủ thích loại súng nào thì cũng có thể chọn cho mình một hình ảnh phù hợp. Dĩ nhiên chỉ có AK47 và M4 thôi nhé! Với kích thước loại trung (405 x 285 x 3mm), hai bàn di này sẽ rất tiện lợi cho những nơi có bề mặt để "gear" khiêm tốn. Bề đáy của cả 2 đều là cao su nguyên chất và bám tốt với các bề mặt.

Cả hai có giá tham khảo: 286.000 đồng.

CS-X Battle Pad:
Dành cho chiến lược gia

Với tiêu chí dành cho game thủ e-Sports chuyên nghiệp, CM Storm đưa ra thêm sản phẩm CS-X Battle Pad. Ngoài việc phủ bề mặt bằng chất liệu Duracloth Plus, bàn di chuột này còn được xử lý bề mặt bằng nhiệt độ một cách đặc biệt. Với bề mặt láng, mịn tạo cảm nhận chính xác cho game thủ khi di chuột. Với kích thước lớn (444 x 355 x 5mm), CS-X Battle Pad chứng tỏ được khả năng đáp ứng của mình cho nhiều chế độ cảm biến của chuột. Được thử nghiệm trên cả chuột quang và la-ze, CS-X Battle Pad thể hiện rất ổn khi đưa ra những "cú lướt" chuẩn, không hề bị "gãy". Cũng tương tự như các sản phẩm trên, CS-X Battle Pad được phủ bề đáy bằng lớp cao su dày và có độ bám tốt.

Giá tham khảo: 411.000 đồng

HS-M Weapon of Choice M4:
Dành riêng cho súng M4

Đây là sản phẩm mang nét khác biệt rất lớn trong bộ sưu tập bàn di chuột của CM Storm. Thay vì làm bằng vải, HS-M Weapon of Choice M4 được sản xuất trên chất liệu chính là polypropylene (nhựa cứng và chịu nhiệt cao). Ưu điểm chính của sản phẩm là cải cách điều kiện xấu do mặt phẳng không tốt, gây ra các tình huống lướt chuột không như mong muốn. Ngoài ra, bề mặt HS-M Weapon of Choice M4 còn được phủ lớp nhôm đặc biệt nhằm tăng cường khả năng phản hồi với các loại chuột khác nhau. Nhà sản xuất cho biết, với thiết kế bề mặt đặc biệt này, HS-M Weapon of Choice M4 tăng khả năng hoạt động của chuột la-ze lên đến 40% và độ chính xác cũng được đảm bảo. Như tên gọi, HS-M Weapon of Choice M4 rất thích hợp cho các game thủ thích sử dụng các loại súng trường có độ nảy cao, như: M4, AK47... Việc vệ sinh cũng trở nên dễ dàng hơn với bề mặt cứng và không hút nước như HS-M Weapon of Choice M4.

Giá tham khảo: 447.000 đồng.

SU SU

LIÊN HỆ: **Alpha:** 121 Lê Thị Riêng, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM - (8) 3925 0719

CHẲNG NGẠI CẤU HÌNH "KHỦNG"

Huntkey X7 900 (công suất 900W), Thermaltake Toughpower 600W và Toughpower 650W được thiết kế hướng đến giới game thủ, người dùng cao cấp. Cả 3 bộ nguồn đều cấp 4 đường ra +12V công suất lớn; riêng X7 900 có đến 5 đường +12V, thích hợp cho những cấu hình "khủng" đa card đồ họa để chơi game, đồ họa hoặc thiết kế.

Để kiểm tra khả năng tải, Test Lab tận dụng cấu hình thử nghiệm thùng máy, tổng công suất nguồn cần đáp ứng khoảng 500W (xem bài "Thùng máy - Cho nhu cầu cao cấp" cũng trong số này) để chạy 1 số game "hạng nặng" trong phép thử đồ họa như Company of Heroes, Unreal Tournament, Crysis, Fear và thiết lập bộ công cụ PCMark Vantage chạy liên tục trong 2 ngày. Ngoài ra, để cuộc chơi thêm phần thú vị, chúng tôi đã tăng xung nhịp BXL từ 3,46GHz lên 3,54GHz và thiết lập CrossFireX bộ đôi card đồ họa Asus EAH4890. Nhìn chung, cả 3 bộ nguồn đã hoàn thành tốt nhiệm vụ, giúp hệ thống hoàn tất các thử nghiệm nhẹ nhàng cũng như đảm bảo tính ổn định trong suốt quá trình thử nghiệm.

Huntkey X7 900

Dòng sản phẩm Huntkey X7 thiết kế theo tiêu chí "không hơn, không kém" nhằm đem đến người dùng bộ nguồn chất lượng cao và có giá "mềm" hơn so với những sản phẩm cùng loại. Được trang bị 2 công nghệ cải tiến là PFC luân phiên (Interleaved Power Factor Correction) và cầu chuyển pha toàn phần (phase-shifted full-bridge) nhằm đem lại hiệu năng cao nhất, X7 900 có mức hiệu năng đạt 89,26% ở chế độ tải 50% và 85,20% ở mức 100% (full load); đạt chứng nhận 80Plus Sliver. Sản phẩm được thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX12V v2.3 và SSI EPS12V v2.92 với 5 đường cấp nguồn +12V, công suất tối đa 18A và 72A cho tổng công suất cả 5 đường +12V, đường cấp nguồn +3,3v mức 30A và +5v đạt 33A.

Ngoài cáp cấp nguồn cho bo mạch chủ không thể tháo rời, X7 900 còn có 8 ngõ cấp nguồn thông qua cáp rời cung cấp 6 ngõ SATA, 5 ATA, 1 FDD, 2 PCIe 6 chân, 2 PCIe 6+2 chân và 1 CPU 4+4 chân cho cấu hình sử dụng đa card đồ họa. Thiết kế tháo rời (modular concept) cho phép cắm những cáp cấp nguồn cần thiết tùy cấu hình phần cứng, nhờ vậy bên trong thùng máy gọn và thoáng hơn.

Bộ nguồn hoạt động rất êm, sử dụng quạt làm mát loại lớn (140mm) có khả năng tự điều chỉnh tốc độ tùy tải. Ngoài ra, X7 900 còn có các chế độ bảo vệ OCP, OVP, UVP, OPP, SCP nhằm đảm bảo an toàn cho hệ thống (và cả bộ nguồn) khi hoạt động. Giá 3.200.000đ, bảo hành 24 tháng.

"Anh em nhà" Toughpower

"Anh em nhà" Toughpower cùng đạt chứng nhận 80Plus Standard với mức hiệu năng khoảng 80%, hỗ trợ công nghệ Active PFC có khả năng tự điều chỉnh điện áp, khử nhiễu và ổn dòng. Toughpower 600W có mức hiệu năng đạt 83,32% ở chế độ tải 50% và 80,76% khi tải full load. Toughpower 650W có mức hiệu năng đạt 84,28% ở chế độ tải 50% và 81,20% khi tải full load. Thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX12V v2.3 và SSI EPS12V v2.91, cả 2 cùng hỗ trợ 4 đường cấp nguồn +12V, khả năng tải tối đa của mỗi đường +12V là 18A, đường cấp nguồn +3,3V đạt mức 30A và +5V đạt 28A. Điểm khác nhau giữa Toughpower 600W và 650W là tổng công suất của 4 đường +12V có thể cung cấp cho hệ thống, cụ thể là 600W chỉ đạt 48A trong khi 650W đạt 52A. Toughpower 600W và 650W có cùng tuyến cáp cấp nguồn cho BMC loại 20+4 chân và 1 nguồn thứ cấp 8 chân, các tuyến cáp cấp nguồn khác cho phần cứng gồm 6 ngõ SATA, 7 ATA, 1 FDD, 1 PCIe 6 chân và 1 PCIe 8 chân.

Cả 2 hoạt động rất êm, sử dụng quạt làm mát kích thước140mm có khả năng tự điều chỉnh tốc độ tùy tải. Các chế độ bảo vệ OCP, OVP, UVP, OPP, SCP nhằm đảm bảo an toàn cho hệ thống (và cả bộ nguồn) khi hoạt động. Toughpower 600W giá 2.590.000đ, Toughpower 650W giá 2.870.000đ, bảo hành 5 năm.

ĐÔNG QUÂN

LIÊN HỆ:

HUNTKEY:

Anh Ngọc. 56 Trần Nhân Tông, Q. Hai Bà Trưng, Hà Nội - (4) 3943 1592;

Nam Thành. 52 Phố Vọng, Q. Đống Đa, Hà Nội - (4) 3628 2899;

THERMALTAKE:

Sao Biển. 56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, TP.HCM. ĐT: (8) 3862 4741.

Toughpower 600W

Toughpower 650W

CHO NHU CẦU CAO CẤP

Armor và Element S thiết kế hướng đến giới game thủ, người dùng cao cấp cho những cấu hình "khủng" sử dụng đa card đồ họa để chơi game, thiết kế và xử lý phim ảnh. Mỗi sản phẩm đều mang phong cách riêng, thiết kế tinh xảo, kết cấu chắc chắn, bên trong thoáng và "ngăn nắp" hơn nhờ cáp nguồn, cáp dữ liệu được bó gọn gàng. Ngoài ra, cả 2 còn hỗ trợ hệ thống tản nhiệt bằng chất lỏng.

Armor (VA8003BWS)

Armor có kích thước 53x22x56cm, nặng đến 15,8kg do được làm bằng thép SECC dày 1mm. Thùng máy được NSX "đặc cách" xếp vào dòng super tower do khả năng đáp ứng đa dạng cấu hình phần cứng; hỗ trợ BMC chuẩn Ext ATX, ATX, Micro ATX và cả BMC chuẩn BTX (cần BTX Upgrade Kits, mua riêng). Mặt trước có 10 khoang gắn ổ đĩa 5¼" trong đó 4 khoang có thể chuyển đổi để gắn ổ đĩa 3½". Mặt sau có thêm 3 khoang 3½", 7 khe gắn card mở rộng và có đến 2 vị trí dành riêng cho ống dẫn của tản nhiệt bằng chất lỏng. Chân đế lớn, có thể xoay 1 góc 90 độ giúp thùng máy đứng vững hơn. Vị trí bảng điều khiển và các khoang ổ đĩa 3½" ở mặt trước có thể chuyển đổi cho phù hợp nhu cầu người dùng. Thùng máy còn có khay đựng phụ kiện, ốc vít, đĩa cài đặt trình điều khiển, ứng dụng..v..v..

Thiết kế bên trong Armor khá thoáng, không vướng víu khi thao tác với cấu hình CrossFireX sử dụng 2 card đồ họa Asus EAH4890 kích thước "full size" (31,22cm). Hầu hết linh kiện phần cứng cũng được cố định bằng các chốt gài nên việc tháo lắp khá dễ dàng. Hệ thống tản nhiệt mặc định được trang bị sẵn 1 quạt 120mm, tốc độ 1.300rpm (vòng/phút) ở mặt trước và 1 quạt 120mm, tốc độ 1.300rpm và 1 quạt 90mm, tốc độ 1.800rpm ở mặt sau cùng 1 quạt kích thước đến 250mm, tốc độ 600rpm ở cạnh bên. Giá 4.550.000đ, bảo hành 3 năm.

Element S (VK60001N2Z)

Element S thuộc dòng mid-tower, kích thước 54x23x50,5cm, nặng khoảng 8,8kg. Thiết kế thanh thoát và mạnh mẽ, ấn tượng người dùng với bộ cánh tông đen cùng viền đỏ nổi bật ở mặt trước. Các góc cạnh được bo tròn mềm mại, an toàn hơn cho người dùng. Điểm đặc biệt trong thiết kế của Element S là khả năng chống rung và giảm thiểu tiếng ồn khi hệ thống hoạt động. Mặt trước và 2 nắp bên có lớp đệm giúp việc đóng mở êm hơn, khóa an toàn giúp bảo vệ linh kiện phần cứng bên trong tốt hơn. Chân đế thùng máy có thêm lớp đệm cao su nhằm hấp thụ chấn động và chống trượt.

Khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng của Element S khá tốt. Mặt trước có 3 khoang gắn ổ đĩa 5¼", 7 khoang 3½" và 7 khe gắn card mở rộng. Thùng máy cũng đáp ứng được cấu hình thử nghiệm sử dụng 2 card đồ họa kích thước "full size". Phụ kiện đi kèm hỗ trợ những cấu hình phần cứng sử dụng ổ cứng SSD kích thước 2,5", 1,8". Hệ thống tản nhiệt mặc định gắn sẵn 1 quạt 120mm, tốc độ 1.300rpm ở mặt trước, 1 quạt 140mm, tốc độ 1.000rpm ở mặt sau và 2 quạt 230mm tốc độ 800rpm (1 ở nắp trái và 1 trên nóc thùng máy). Giá 2.760.000đ, bảo hành 3 năm.

Thử nghiệm tiến hành liên tục 4 giờ trong môi trường 28 độ C và ghi nhận kết quả bằng tiện ích HWMonitor. Chế độ thử nghiệm gồm chạy không tải, sử dụng phép thử đồ họa 3DMark 06 độ phân giải 1280x1024x32bit với thiết lập đồ họa mức cao nhất 8xAA, 16xAF và "ép" BXL bằng tiện ích Prime95. Tuy nhiên để cuộc chơi thêm phần thú vị, các phép thử đã được nâng lên 1 mức: ép xung BXL lên 3,54GHz, chạy đồng thời 4 tiện ích Prime95 để vận hết công lực cả 4 nhân BXL (gồm 2 vật lý và 2 luận lý), thiết lập CrossFireX cho card đồ họa. Với ưu thế về số lượng lẫn kích thước quạt làm mát, hiệu quả tản nhiệt của Armor và Element S rất ấn tượng. Cụ thể là nhiệt độ GPU card đồ họa tăng đáng kể từ 54 độ C (chế độ không tải) lên 74 độ C (trong phép thử đồ họa 3DMark 06), nhiệt độ BXL từ 49 độ C lên đến 86 độ C (Prime95) cũng không làm ảnh hưởng đến nhiệt độ bên trong thùng máy; chỉ dao động ở mức 35-37 độ C trong cả 3 phép thử.

Cấu hình thử nghiệm: BMC Abit AW9D-Max, BXL Intel P4 EE 955 (3,46GHz, FSB 1066MHz), bộ đôi card đồ họa card đồ họa Asus EAH4890 (thiết lập CrossFireX), DDR2-SDRAM Corsair XMS2 Xpert 2x1024MB bus 800MHz, ổ cứng SATA II 2x160GB, ổ DVD-ROM 16X. Nguồn Cooler Master RS-850-EMBA 850w.

ĐÔNG QUÂN

LIÊN HỆ: **Sao Biển.** 56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, TP.HCM. ĐT: (8) 3862 4741.

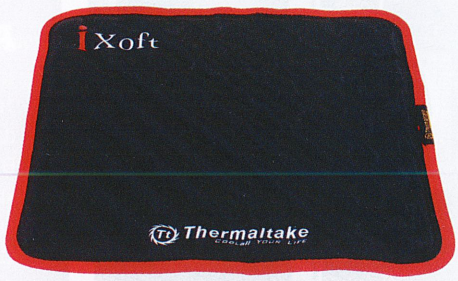
TẢN NHIỆT MTXT

LỰA CHỌN CHO DI ĐỘNG

Bên cạnh các sản phẩm tản nhiệt "cứng" Tai-Chi M, T2000, Thermaltake tiếp tục giới thiệu đến bạn đọc dòng sản phẩm "mềm" iXoft, iXoft Bag 15". Cả 2 cũng áp dụng công nghệ tản nhiệt dạng thụ động HeatShift với ưu điểm gọn nhẹ, không gây ồn ào khi hoạt động, tiết kiệm điện năng tiêu thụ và không "chiếm dụng" cổng USB của MTXT.

Thử nghiệm thực tế trên MTXT Dell Vostro 1014 bằng công cụ PCMark Vantage (chạy 3 lần liên tục) trong môi trường 27 độ C, kết quả được ghi nhận bằng tiện ích HWMonitor C và so với khi không sử dụng tản nhiệt. Với ưu thế của tản nhiệt chủ động sử dụng quạt làm mát và đặc tính "mau nóng chóng nguội" của nhôm, Tai-Chi M cho kết quả rất tốt, nhiệt độ BXL thấp hơn 3 độ C và ổ cứng thấp hơn đến 4 độ C trong khi nhiệt độ BXL, ổ cứng của T2000, iXoft và iXoft Bag 15" đều thấp hơn 2 độ. Điểm cần lưu ý là tùy thuộc vào cấu trúc, cách thiết kế phần cứng của mỗi dòng MTXT mà kết quả đạt được có thể khác nhau.

iXoft (R15ON01)



Không như tản nhiệt thông thường, iXoft trông giống miếng lót chuột (mouse pad) loại lớn, kích thước 35,3x30,5x1,2cm và nặng khoảng 640g. Thiết kế mềm mại, được làm từ chất liệu vải nylon chắc chắn, mặt dưới bằng vải len dày tạo độ bám tốt hơn, tản nhiệt có thể gấp gọn hoặc cuộn lại khi di chuyển. Ngoài ra iXoft cũng có khả năng chống sốc, bảo vệ máy tính khỏi va đập khi nằm gọn bên trong túi đựng. Như đã đề cập bên trên, iXoft sử dụng công nghệ tản nhiệt dạng thụ động HeatShift với thành phần chính là Sodium Sulfate Decahydrate (Na2SO4.10H2O) có độ nóng chảy là 32,4 độ C. Na2SO4.10H2O hấp thụ nhiệt lượng tỏa ra từ máy tính để chuyển hóa từ thể rắn sang thể lỏng và đông đặc khi nhiệt độ xuống thấp hơn 32,4 độ C. Tản nhiệt thích hợp cho các dòng MTXT chơi game, giải trí đa phương tiện có kích thước màn hình lên đến 17" và cả loại có khung hình rộng. Sản phẩm giá 518.000đ, bảo hành 24 tháng.

iXoft Bag 15" (R15TN05)

Bằng sự kết hợp giữa túi MTXT và tấm tản nhiệt iXoft, Thermaltake mang đến người dùng giải pháp "2 trong 1". Thành túi dày, có độ đàn hồi tốt giúp bảo vệ máy tính tốt hơn. Tay cầm bằng cao su đặc có độ bền, dẻo tạo cảm giác xách êm tay, chắc chắn. Ngoài ngăn chính đựng MTXT (tối đa 15,4 inch) được giữ chặt bằng 4 sợi thun bản rộng, iXoft Bag 15" có thêm 1 ngăn phụ đựng giấy tờ, tài liệu. Thiết kế đơn giản, trang nhã với tông đen viền đỏ nổi bật, iXoft Bag 15" thích hợp với người dùng thường xuyên di chuyển. Sản phẩm giá 910.000đ, bảo hành 24 tháng.

Tai-Chi M (A2326)

Tai-chi M mang phong cách đặc trưng của dòng sản phẩm Tai-chi với 2 màu đen, bạc hòa quyện ấn tượng. Thiết kế sắc sảo, các chi tiết được chăm chút khá kỹ và có cả khay đựng bút, giấy ghi chú ở cạnh phải, tăng tính tiện dụng cho người dùng. Ngoài ra, góc nhìn màn hình cũng được nâng lên và mở rộng vùng đệm kê tay giúp người dùng "lướt" trên bàn phím tốt hơn. Tản nhiệt được làm từ hợp kim nhôm dày từ 2,5 đến 3mm, nặng khoảng 1,2kg nên không thích hợp đối với người dùng thường xuyên di chuyển. Tản nhiệt được trang bị 2 quạt làm mát loại 70mm, tốc độ 800rpm, có nút tắt/mở nguồn điều khiển hoạt động của quạt. Quạt hoạt động rất êm, độ ồn ở mức 14dBA. Tai-chi M là lựa chọn thích hợp cho những dòng MTXT chơi game, giải trí đa phương tiện có kích thước màn hình lên đến 17" và cả loại có khung hình rộng. Sản phẩm giá 678.000đ, bảo hành 24 tháng.

T2000 (R14PF03)

Thiết kế trẻ trung, kiểu dáng hiện đại, cùng những đường nét mạnh mẽ. T2000 khoác bộ cánh tông đen bóng bẩy, khe lấy gió ở cạnh bên sử dụng gam màu đỏ ấn tượng người dùng. Không khí được lấy vào qua các khe lấy gió để làm mát toàn bộ mặt dưới MTXT. Tản nhiệt có kích thước nhỏ gọn, 33x18,6x43,5cm, được làm từ nhựa ABS nên khá nhẹ, thích hợp cho những dòng máy tính có kích thước màn hình từ 12 – 15". T2000 cũng được trang bị 2 quạt làm mát 70mm, tốc độ 1.400rpm, quạt hoạt động khá êm, độ ồn khoảng 18dBA. Sản phẩm giá 482.000đ, bảo hành 24 tháng.

TRUNG DOÃN

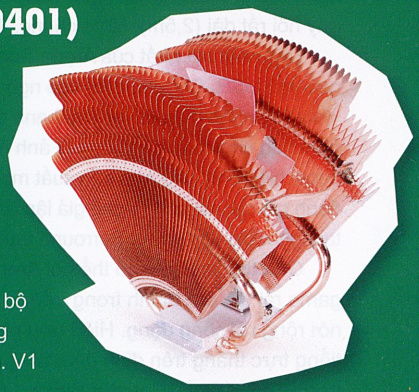
LIÊN HỆ: **Sao Biển.** 56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, TP.HCM. ĐT: (8) 3862 4741.

THÊM LỰA CHỌN CHO TẢN NHIỆT

Đa dạng hóa sản phẩm nhằm đem đến người dùng nhiều lựa chọn hơn, Thermaltake giới thiệu dòng sản phẩm tản nhiệt bộ xử lý (BXL) với 3 đại diện tiêu biểu là V1, V1 AX và BigTyp 14Pro. Cả 3 cùng áp dụng phương pháp tản nhiệt heatpipe với các ống dẫn nhiệt nhằm nâng cao hiệu năng so với bộ tản nhiệt dùng quạt truyền thống. Cả 3 đều hỗ trợ tất cả BXL AMD socket 754/939/AM2/AM2+/AM3, Intel socket 775/1366LGA. Việc lắp đặt các bộ tản nhiệt khá đơn giản do các phụ kiện được thiết kết riêng biệt, cho phép nâng cấp dễ dàng khi xuất hiện các socket mới. Cho đến thời điểm này thì nhà sản xuất (NSX) đã tung ra phụ kiện nâng cấp tương ứng với các BXL Intel socket 1156LGA cho V1 và V1 AX. Bạn đọc có thể tham khảo chi tiết tại http://www.thermaltake.com/product_overview.aspx?PARENT_CID=C_00001580.

Để kiểm tra khả năng tản nhiệt, chúng tôi tận dụng cấu hình thử nghiệm thùng máy (xem bài "Thùng máy - Cho nhu cầu cao cấp" cũng trong số này). Các chế độ thử nghiệm gồm chạy không tải, sử dụng phép thử đồ họa 3DMark 06 độ phân giải 1280x1024x32bit với thiết lập đồ họa mức cao nhất 8xAA, 16xAF và "ép" BXL bằng tiện ích Prime95 trong môi trường 27 độ C.

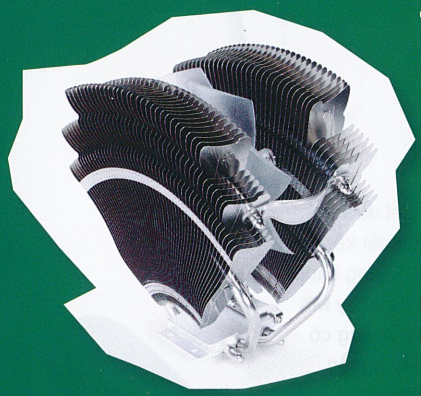
V1 (CL-P0401)



V1 từng đoạt giải thiết kế Reddot Design Award Winner 2008. Sản phẩm có thiết kế đối xứng, gây ấn tượng với các lá đồng cách điệu hình chữ V, thêm phần quyến rũ với đèn LED xanh dương của quạt khi hoạt động. Phần đế hấp thụ nhiệt được chăm chút khá kỹ; bằng đồng sáng bóng và đi kèm tuýp keo tản nhiệt để tăng hiệu quả. Bộ phận tản nhiệt và phần đế hấp thụ nhiệt kết nối bởi 4 heatpipe, được làm mát bởi quạt loại lớn. V1 trang bị 1 quạt làm mát kích thước 110mm, hoạt động theo trục ngang, không khí được thổi qua các lá tản nhiệt và đưa ra ngoài bằng quạt hút ở mặt sau thùng máy. Do đó, bạn đọc cần lưu ý hướng thổi của quạt khi lắp đặt.

Thử nghiệm thực tế cho thấy khả năng tản nhiệt của V1 khá tốt. Ở chế độ không tải, nhiệt độ BXL ở mức 48 độ C, cao nhất là 78 độ C trong phần thử nghiệm Prime95. Quạt hoạt động êm, có bộ điều chỉnh tốc độ theo nhu cầu người dùng. Độ ồn tối thiểu đạt 16dBA và cao nhất là 24dBA tương ứng với tốc độ quạt từ 1.300 - 2.000rpm, hiệu suất tải khí đạt 86,5CFM (tương đương 2,422m3/p). V1 có giá 1.240.000 đồng. Bảo hành 24 tháng.

V1 AX (CL-P0508)



Tiếp nối sự thành công của V1, Thermaltake đưa ra V1 AX; phiên bản mở rộng sử dụng hợp kim nhôm chất lượng cao trong thiết kế. Tản nhiệt có kích thước 14,7x9,2x14,3cm, thích hợp với các thùng máy loại đứng (tower). Kế thừa những đặc tính nổi bật của V1, các lá nhôm cũng được cách điệu hình chữ V cùng đèn LED xanh dương của quạt khi hoạt động. Phần đế hấp thụ nhiệt và bộ phận tản gắn kết nhau bởi 4 heatpipe và được làm mát bởi quạt kích thước 110mm. Quạt hoạt động theo trục ngang, kết hợp cùng quạt hút ở mặt sau thùng máy để tăng hiệu quả tản nhiệt. Bạn đọc cũng cần lưu ý hướng thổi của quạt khi lắp đặt.

Kết quả thử nghiệm cho thấy khả năng tản nhiệt của V1 AX chỉ kém 1 chút so với V1. Nhiệt độ BXL cũng duy trì ở 48 độ C ở chế độ không tải và cao nhất là 80 độ C trong phần thử nghiệm Prime95 và 3DMark 06. Quạt hoạt động êm, có bộ điều chỉnh tốc độ. Độ ồn tối thiểu đạt 16dBA và cao nhất là 24dBA tương ứng với tốc độ quạt từ 1.300 - 2.000rpm, hiệu suất tải khí đạt 86,5CFM. Giá 1.040.000 đồng. Bảo hành 24 tháng.

BigTyp 14Pro

"Bé bự" có kích thước khá lớn 15,6x15,5x12,8cm, sử dụng quạt làm mát 140mm nhằm đem lại hiệu năng cao hơn nhưng vẫn không gây ồn khi hoạt động. Ngoài ra, quạt còn "kiêm nhiệm" việc tản nhiệt cho cả khu vực xung quanh BXL như RAM, các MOFFET và tản nhiệt chipset. BigTyp 14Pro được trang bị đến 12 heatpipe chia làm 2 nhánh dẫn nhiệt lên các lá nhôm bên trên.

Kết quả thử nghiệm cho thấy khả năng tản nhiệt của BigTyp 14Pro rất ấn tượng, Ở chế độ không tải, nhiệt độ BXL chỉ 41 độ C và cao nhất là 57 độ C trong phần thử nghiệm Prime95 và 3DMark 06. Quạt hoạt động rất êm, có bộ điều chỉnh tốc độ theo tải. Độ ồn tối thiểu đạt 16dBA và cao nhất là 24dBA tương ứng với tốc độ quạt từ 1.000 - 1.600rpm, hiệu suất tải khí đạt 86,76CFM. Giá 1.570.000 đồng. Bảo hành 24 tháng.

TRUNG DOÃN

LIÊN HỆ: **Sao Biển.** 56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, TP.HCM. ĐT: (8) 3862 4741.

TRỢ THỦ KHÔNG THỂ THIẾU

Nếu là một game thủ thực thụ, chắc chắn bạn sẽ không xem nhẹ tai nghe. Bởi vì ngoài chức năng chính là tái hiện âm thanh trong game, tai nghe còn là thiết bị định vị đồng đội, đối phương rất tốt. Có tai nghe, bạn biết được tiếng động cơ xe đua của đối thủ đang bám sát phía sau trên đường. Có tai nghe, bạn biết được bên kia vách tường có kẻ đang rình rập... và đương nhiên, một tai nghe "đạt chuẩn" thì mới có thể thể hiện được đầy đủ khả năng định vị ấy. Thế là trên thị trường xuất hiện dòng tai nghe chuyên dành cho game máy tính. Đương nhiên Creative không thể đứng ngoài cuộc. Cuối năm nay, họ đưa vào thị trường Việt Nam 2 model rất đáng giá cho những người "sống vì game".

Creative Sound Blaster Arena Surround

Thiết kế dạng vòm ôm lấy toàn bộ tai, Sound Blaster Arena Surround khá ôm tai, kín và đệm mút dày tạo cảm giác êm ái. Tuy vậy, củ loa khá ôm và kín nên đeo lâu bạn sẽ hơi bị nóng. Tai nghe dễ dàng điều chỉnh kích cỡ cho hợp với vòm đầu. Đáng nói là micro được Creative thiết kế khá tiện, dạng tháo lắp. Màu trắng sữa kết hợp đen cũng tạo cho Arena Surround một phong cách khác, nổi bật so với các tai nghe thông thường. Tai nghe cũng có nút chỉnh âm lượng cho micro và âm lượng phát rời tiện lợi, dây nối rất dài (2,5m). Nhìn chung, Arena Surround khá đẹp, êm ái và thuận tiện.

Điểm nổi bật nhất của Arena Surround là tích hợp chip âm thanh X-Fi, kết nối với máy tính qua ngõ USB. Chỉ việc cắm vào ngõ USB máy tính, hệ thống (hiện tương thích Windows XP, Vista) sẽ nhận diện driver âm thanh cho tai nghe và chuyển sang sử dụng driver này. Điều này đảm bảo cho chất âm không bị ảnh hưởng bởi chip âm thanh tích hợp của hệ thống và đạt được hiệu ứng như nhà sản xuất mong muốn. Và thực chất, chip X-Fi được giới chuyên môn đánh giá cao về công nghệ giả lập âm thanh vòm mang tên CMSS-3D, mà rõ rệt nhất là cho tai nghe. Do vậy Arena Surround thừa hưởng được những ưu điểm này.

Qua thử nghiệm, có thể nói Arena Surround tái hiện môi trường trong game rất tốt, âm thanh trong trẻo, chi tiết và có cảm giác không gian được nới rộng ra, sống động. Hiệu ứng giả lập âm vòm rất tốt, bạn cảm nhận được tiếng trực thăng trên đỉnh đầu, tiếng bom nổ sau lưng hay tiếng ra lệnh tiến lên trong Call of Duty, Counter Strike... Ngoài ra, chất lượng micro khá tốt. Theo Creative, họ đã đưa vào sản phẩm này công nghệ VoiceFX để làm biến giọng giọng nói của bạn và công nghệ Silencer để giảm tiếng ồn của môi trường trong game khi chat. Giá: 2,502 triệu đồng.

Ưu: đẹp, chất âm tốt, hiệu ứng vòm xuất sắc

Khuyết: chỉ dùng được với máy tính (vì lấy nguồn qua USB)

Creative Fatal1ty Professional Series Gaming Headset MK II

Thuộc dòng sản phẩm mà Creative bắt tay cùng game thủ kỳ cựu Johnathan “Fatal1ty” Wendel đưa ra, chiếc tai nghe này cũng có những đặc điểm mà có lẽ bất kỳ game thủ nào cũng ao ước. Với kiểu thiết kế hao hao tai nghe Arena Surround đề cập trên, tai nghe có củ loa lớn, ôm trọn tai, đệm mút êm ái, khung chụp chắc chắn, có khả năng điều chỉnh tiện lợi, micro dạng tháo lắp, dây nối dài. Điểm khác biệt của Fatal1ty MK II là màu đen tuyền, kết hợp logo Fatal1ty nổi bật, trông rất “ra dáng”. Tuy nhiên, Fatal1ty MK II lại không có được những công nghệ âm thanh như của Arena Surround như CMSS-3D, VoiceFX… tai nghe lấy nguồn âm thanh và micro qua 2 jack 3,5mm. Dù vậy, tai nghe này cũng được Creative chăm chút kỹ lưỡng như jack cắm bằng đồng, chống bị oxy hóa, cho tín hiệu âm thanh tốt, màng tai nghe toàn dải (20Hz – 20kHz) kích thước 40mm, micro có tính năng Silencer nếu bạn dùng chung với card X-Fi Titanium.

Chất âm của Fatal1ty MK II rất tốt, chỉ kém sau Arena Surround một chút về khả năng tái hiện môi trường trong game, không gian có vẻ nhỏ hơn, âm thanh “chật” hơn. Tuy vậy, các chi tiết âm thanh MK II đều thể hiện rất trong trẻo, rõ ràng, âm trầm ấn tượng, sâu nặng. Tiếng lì xì của lựu đạn trước khi nổ, tiếng lá cây xào xạc khi bước chân bạn vừa ngang qua, tiếng động cơ canô vụt ngang… trong Crysis rất thật. Micro cũng khá trong, rõ, sử dụng thuận tiện. Giá: 1,591 triệu đồng

Ưu: thiết kế đẹp, sử dụng thoải mái, chất âm tốt

Khuyết: sử dụng lâu vẫn bị nóng tai.

ĐỒNG ANH

LIÊN HỆ: **SVC,** 93-95 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 3832 5353

SONY ERICSSON AINO
ĐIỆN THOẠI KẾT NỐI VỚI PS3

Sony Ericsson Aino có thiết kế trượt, kích thước 104 x 50 x 15,5 mm, trọng lượng 134 gram, sở hữu màn hình TFT rộng 3 inch, hỗ trợ hiển thị 16 triệu màu có độ phân giải 432x240. Ngoài ra, máy còn được trang bị camera 8,1 Megapixel có khả năng tự động lấy nét, chống rung, đặc biệt là người sử dụng còn có thể tự lấy tiêu điểm của hình chụp qua thao tác chạm tay vào điểm cần thiết trên màn hình cảm ứng. Ở chế độ chụp tự động chất lượng hình chụp của Aino khá ấn tượng: gam màu thể hiện tươi tắn và rõ nét bất kể thời gian chụp là ngày hay đêm dù tốc độ chụp còn khá chậm. Đáng tiếc là Aino không được trang bị camera phía trước để có thể thực hiện những cuộc đàm thoại video. Máy cũng được tích hợp hệ thống định vị toàn cầu GPS và cảm biến chuyển động, cho phép màn hình tự động xoay theo chiều song song với mặt đất.

Chiếc điện thoại này hỗ trợ GSM/GPRS/EDGE/UHTS/HSPA với kết nối tốc độ cao. Song song đó, máy còn tích hợp thêm các tính năng Bluetooth, radio FM, kết nối không dây Wi-Fi. Ngoài bộ nhớ trong 55 MB Aino còn có khe cắm microSD hỗ trợ lên tới 16 GB. Pin của máy có thời gian chờ là 300 giờ và tuỳ vào băng tần sử dụng mà thời gian này sẽ dao động từ 4,5 đến 8,5 giờ. Máy được phủ lớp vỏ nhựa màu đen, không bóng, không để lại dấu vân tay. Nhờ lớp vỏ nhựa màu đen này mà các vết xước trong quá trình sử dụng sẽ không bị lộ. Hai bên thân của Aino được nẹp bằng kim loại bóng, chạy dọc theo và uốn cong về phía hai đầu thân máy. Thiết kế này giúp máy toát lên vẻ sang trọng, quý phái. Gờ phải của máy được trang bị phím chụp hình nóng và hai nút giữ chức năng phóng to thu nhỏ đối tượng chụp hoặc các ảnh được lưu trong máy. Cạnh trái của máy có cổng kết nối với sạc, tai nghe và PC.

Khả năng cảm ứng trên màn hình của Aino chỉ có tác dụng với các ứng dụng giải trí như nghe nhạc, chụp ảnh, quay phim, một số ứng dụng Java hỗ trợ tính năng này như Opera Mini. Chẳng hạn như khi duyệt web bằng Opera Mini bạn có thể kéo lên/xuống để xem nội dung, lựa chọn dễ dàng qua thao tác chạm. Tuy nhiên do không hỗ trợ bàn phím ảo nên khi nhập địa chỉ của website người sử dụng vẫn phải chuyển qua dùng cụm phím số để thao tác.

Một trong những tính năng độc đáo nhất của Aino so với các điện thoại trước đây của Sony Ericsson chính là việc cho phép người dùng kết nối với máy chơi game Play Station 3 (PS3) ở bất kỳ nơi đâu qua tính năng Remote Play hỗ trợ cả Wi-Fi lẫn mạng 3G. Chỉ cần khai báo mã số được cấp tại mục Register Device ở phần Remote Play Settings trên máy PS3 vào phần Device Registration ở phần Remote Play của Aino là bạn có thể truy xuất vào các thư mục và ứng dụng trên PS3. Điều này cực kỳ tiện lợi nếu như bạn chỉ cần nghe một bản nhạc yêu thích hoặc xem một đoạn trailer của tựa phim sắp được trình chiếu ngay trên chính điện thoại của mình thay vì phải ngồi tại nhà để truy xuất qua màn hình TV bằng tay cầm DualShock 3 hay SixAxis như trước đây.

Hiện tại Aino có hai màu trắng (Luminous White) và đen (Obsidan Black) để người mua có thể tuỳ chọn. Giá bán lẻ của Sony Ericsson Aino trên thị trường hiện nay khoảng 12 triệu đồng.

ANH TUẤN

HÀNG "ĐỘC" CHO DÂN SƯU TẬP

Để làm hài lòng các các fan cuồng nhiệt của dòng game đối kháng Tekken và thoả mãn niềm đam mê sưu tập hàng "độc" của các game thủ, hãng game Nhật Namco - nơi phát triển dòng game đối kháng này - quyết định phối hợp cùng với đồng hương Hori - hãng chuyên sản xuất các phụ kiện dành cho game thủ - để cho ra đời Tekken 6 Limited Edition PS3 Wireless Fighting Bundle.

Trọn bộ sản phẩm bao gồm một bản game Tekken 6 phiên bản dành cho PS3, một quyển sách Art Book dày 100 trang, được in màu trên giấy láng bao gồm hình vẽ các nhân vật xuất hiện trong game được thiết kế khá bắt mắt và cuối cùng là một bàn điều khiển do chính hãng Hori sản xuất để sử dụng cho game Tekken 6 lần này.

Chiếc bàn điều khiển này có cấu tạo khá giống bàn điều khiển dành cho các máy game thùng (Arcade) thường hay xuất hiện ở khu vực trò chơi điện tử của các trung tâm thương mại lớn như Diamond Plaza hay Zen Plaza. Tuy nhiên, nét độc đáo của chiếc bàn điều khiển này là bạn không cần ngồi sát màn hình chơi hoặc bận tâm về dây nhợ vướng víu do nó được kết nối không dây với PS3 thông một đầu phát USB được bán kèm theo sản phẩm. Bàn điều khiển này có chiều dài khoảng 32 cm, bề ngang 22,5 cm và dày 3,5 cm, hoạt động bằng 2 pin tiểu AA 1,5 V. Sản phẩm được thiết kế bằng nhựa đen cứng, mặt trên nơi bố trí cụm phím hành động và cần gạt (thay thế cho cụm phím D-pad) là hình bốn nhân vật trong game được phủ khá bắt mắt. Nhờ các phím hành động được bố trí hẳn trên một mặt phẳng cách đều với khoảng cách vừa phải và đặc biệt là cần gạt được cấu tạo hoạt động trên trục tròn thay thế cho cụm phím D-pad trên tay cầm nên việc thao tác các đòn liên hoàn, cũng như các động tác đòi hỏi nhấn phím thành thạo như chạy tới giờ đây không còn là mối bận tâm cho các game thủ. Mặt khác, nhờ phím bấm êm, nhạy và bố trí cùng trên một mặt phẳng nên thời gian mỏi cơ sẽ lâu diễn ra hơn so với việc sử dụng tay cầm thông thường.

Do hoạt động tương tự như tay cầm của PS3 nên ngoài tựa game Tekken 6, các game thủ hoàn toàn có thể sử dụng bàn điều khiển này cho các tựa game khác của PS3. Thử nghiệm bàn điều khiển này với ba trò chơi khác trên PS3 là Tekken 5: Dark Resurrection, Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled và Marvel vs. Capcom với các bản cập nhật mới nhất (dành cho game) đều diễn ra suôn sẻ. Nhờ thiết kế đặc biệt chuyên trị dành cho game Arcade lẫn đối kháng nên thao tác ra đòn của các nhân vật có phần đã tay, thoải mái hơn hẳn.

Trọn bộ sản phẩm hiện đang có bán tại cửa hàng Mi Mi Game 55A-114 Pasteur, Quận 1, TP. HCM. ĐT (848) 3.9140594 – 3.9140595.

Giá tham khảo: 3,7 triệu đồng.

ANH TUẤN

HỎI & ĐÁP

HỘP THƯ

Dạo gần đây khi tôi vào game Hearts of Iron 2: Doomsday thì hay có hiện tượng treo máy sau đó hiện lên thông báo: "A problem has been detected and windows has been shutdown to prevent damage to your computer. The problem seems to be caused by following: File nv4_disp". Mong mọi người chỉ tôi cách khắc phục. (Tam – Cộng đồng TGVT)

Lỗi liên quan đến "nv4_disp" là lỗi về driver của card đồ họa NVIDIA. Để khắc phục, bạn có thể gỡ bỏ driver cũ và cài phiên bản driver mới cho card đồ họa (tương ứng với hệ điều hành đang sử dụng). Xem thông tin chi tiết tại http://www.nvidia.com/Download/index.aspx?lang=en-us.

Cho mình hỏi cách dùng 3D Analyze để chơi game F.E.A.R. Perseus Mandate và Killing Floor. Có ai biết không giúp mình với? (Gfyuguh – Cộng đồng TGVT)

Mặc dù 3D Analyze có thể mang đến giải pháp "chữa cháy" khi chơi các game 3D, nhưng với các game mới hiện nay (như 2 game trên) thì bạn không nên sử dụng bởi cách thiết lập thông số tương đối phức tạp, đồng thời tốc độ khung hình trên giây cũng không ổn định hoặc dễ bị giật hình ảnh khi chơi (khó chịu). Tốt nhất bạn nên trang bị một card đồ họa mạnh để thưởng thức game.

Em cần mua một số game PC cũ như Unreal Tournament 2004 thì mua ở đâu tại TP.HCM? Xin quý báo giúp em. (Sonloki – Cộng đồng TGVT)

Bạn có thể liên hệ các cửa hàng bán đĩa trên đường Tôn Thất Tùng (Q1, TPHCM, đoạn Nguyễn Thị Minh Khai – Bùi Thị Xuân) để tìm mua.

Cho em hỏi trong các game online đang được vận hành trên thị trường ngày nay thì game nào hỗ trợ card onboard? Máy tính em có cấu hình P4 Intel 5200, RAM 2GB , VGA onboard 256 thì chơi được những game nào? Cảm ơn. (Phuoc)

Hầu hết các game trực tuyến thường yêu cầu cấu hình phần cứng khá nhẹ nhằm thu hút nhiều người chơi. Tuy nhiên, để chọn game phù hợp, bạn nên vào trang chủ của game đó và xem thông tin yêu cầu cấu hình phần cứng để chạy được game. Bạn cũng có thể chọn các game 2D – hoàn toàn phù hợp với nhu cầu.

Tôi mới chơi S.T.A.L.K.E.R: Call of Pripyat nhưng chưa chơi các phiên bản trước nên mở đầu hơi khó chịu với vũ khí và quái vật trong game. Có cách nào hỗ trợ mà không ăn gian bằng cheat hay không? (Trandung – Cộng đồng TGVT). Trong, S.T.A.L.K.E.R: Call of Pripyat, mình đang xài bộ giáp Exoskeleton và đã có đủ cả 3 bộ nâng cấp nhưng vẫn chưa nâng được khả năng chạy của nó, vậy mình còn thiếu cái gì vậy? (Big_apple – Cộng đồng TGVT)

Khi ở bản đồ đầu tiên là Creek, bạn có thể nhờ nhân vật Pilot đưa sang Jupiter với phí 3.000 rúp (nếu đã thực hiện xong điểm dò "Scat-2" thì chỉ mất 1.000 rúp). Ở trại Midsummer, bạn đi ra cửa Tây sẽ thấy đối diện là xác xe hơi và ngôi nhà nhỏ. Dưới gầm cầu thang của ngôi nhà là 1 tủ gỗ chứa khẩu súng AC 96/2 và ống ngắm PSO-1m. AC 96/2 là đời AK xịn sử dụng đạn 5,45x39mm. Kết hợp nâng cấp bằng bộ Tools for rough work (lấy ở trong xe lửa đoạn giữa Parking và Scientist Bunker – bản đồ Jupiter) và bộ Tools for fine work (lấy ở Workshop Substation – bản đồ Creek) là bạn đã có một khẩu súng khá mạnh để sử dụng. Hai bộ nâng cấp này rất dễ lấy. Ngoài ra, bạn cũng có thể tìm thêm mũ (+ armor) trên đầu 1 đường ống (đoạn lên bằng thang thẳng) tại Cement Plant (Jupiter) hoặc đặt mua áo giáp (body armor) giá 40.000 rúp hoặc giáp Exoskeleton (chưa thể nâng cấp khả năng chạy) giá 60.000 rúp tại nhân vật bright-eyes (ở tầng trên kỹ thuật viên Cardan, Creek) nhằm gia tăng sức phòng ngự.

Để nâng cấp khả năng chạy của giáp Exoskeleton, đầu tiên bạn cần mang về cho kỹ thuật viên Cardan (thực hiện nâng cấp ở Creek) 3 bộ nâng cấp là Tools for rough work, Tools for fine work và Tools for calibrations. Sau đó, tiến hành nâng cấp đến tính năng "servo amplifiers" (ở cột thứ 3, nằm kế chót từ trên đếm xuống).

Ý kiến bạn đọc

Sau khi đọc xong TGG số 11/2009 trang 72 bài "Cuộc chiến với chính mình" thì mình có ý tưởng là kêu gọi người chơi và nhà phát hành ngăn chặn hành vi văng tục, cụ thể như sau:

Mình thấy trong các bang hội ngoài chức vụ bang chủ còn có phó bang chủ, tổng đà... Vậy sao không lập ra 1 chức vụ đại loại như "ban văn hóa" với chức năng là ghi nhận những phản ánh và đánh giá những thành viên trong bang về hành vi văng tục, sau đó được quyền xử lý (như cắt giảm một số lợi ích của các thành viên vi phạm trong bang, hay cho phép các thành viên còn lại "ks tẹt ga" những thành viên vi phạm trong khoảng thời gian nhất định ^__^...) => dựa trên sự tự giác của các game thủ xung quanh + một ít từ NPH khi cho phép lập các chức vụ như trên.

Ngoài ra nhà phát hành nên hàng tháng tổ chức các sự kiện vinh danh các bang có thành tích văn hóa tốt (thưởng nhẹ nhẹ cái gì đó chẳng hạn). Nhà phát hành nên động viên các bang hội có thành tích tốt. (SweetLove – Cộng đồng TGVT)

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

ĐẤU GIÁ
Nét đẹp trong MMORPG

Một buổi tối mùa đông lạnh lẽo, sau một khoảng thời gian dài đánh trùm săn đồ (raid boss), bạn cùng đồng đội rảo bước về làng trong vinh quang, tay mang chiến lợi phẩm. Cuộc vui chưa kết thúc...

Săn trùm: Cần sự đoàn kết

Có nhiều cách để kiếm tiền và sống khỏe hay sống sung túc trong thế giới trò chơi trực tuyến đông người chơi (MMORPG). Bạn có thể đi nhặt "rác" và bán lại; mua rẻ, bán đắt; đánh chiếm các vùng đất và thu thuế hay đắm mình trong các chiến dịch đánh hạ các con quái vật khủng khiếp để nhận về những món chiến lợi phẩm cao cấp... Khó có thể nói cách nào mang lại cho chúng ta nhiều lợi ích nhất. Nhưng hầu hết các game thủ chơi MMORPG đều cho rằng, đánh trùm (raid boss) là một trong những cách giúp tăng thế và lực mau nhất. Các bang hội mạnh luôn cần nhiều tiền và vũ khí mạnh; mà những thứ đó, nếu không bỏ tiền túi ra mua thì chỉ có từ các con trùm.

Một bang chủ cho biết: "Việc đi *raid boss* không chỉ nhằm săn con trùm mà còn để tập trận. *Raid boss* đòi hỏi những ai muốn tham gia phải tuân thủ qui định của leader (người lãnh đạo) về giờ giấc, trang bị hay rộng hơn là tính kỷ luật. Những yếu tố đó luôn cần cho những cuộc công thành chiến. Vì một đạo quân có kỷ luật, di chuyển thần tốc mới có khả năng giành chiến thắng".

Có thể đạt đến "cảnh giới" kiếm tiền từ các cuộc *raid boss* là điều không dễ. Vì không game nào cho phép bạn hạ trùm nếu như bạn không được trang bị đồ tốt (nếu không nói là "khủng"), nếu như bạn không chịu khó (tìm hiểu mọi thông tin liên quan, bỏ thời gian ra canh trùm) và nếu như bạn không có đồng đội sát cánh. Do lợi ích có được từ các con trùm là đáng kể, nên nhiều thành viên của các nhóm săn trùm hay tự ý "tách bầy" để "ăn riêng" hay thành lập nhóm săn trùm riêng. Nguyên nhân sâu xa làm rạn nứt sự đoàn kết của các nhóm săn trùm chính là việc chia chiến lợi phẩm. Nếu các thành viên quá mạnh lợi dụng uy thế của mình để giành phần hơn mà không chia lại thì những kẻ mất phần sẽ bỏ đi chỗ khác. Đấu giá là một tập quán được sinh ra để công bằng hóa việc chia chiến lợi phẩm trong game. "Tính năng" này do game thủ tự sáng tác (tùy theo game) và tự vận hành.

Những qui tắc của đấu giá

Vì là tính năng do game thủ tự vận hành nên tập quán đấu giá chiến lợi phẩm có thể áp dụng vào hầu hết các MMORPG. Qui trình như sau:

- Thống nhất qui tắc đấu giá: phân biệt những món đồ (rơi ra từ trùm) bắt buộc phải đấu giá và những món không cần đấu giá (do cấp thấp hoặc ai cũng có thể mua được). Thường thì đồ đấu giá chỉ bán cho những ai tham gia trận săn trùm. Giá tối thiểu và bước giá đấu do người chủ trì đấu giá qui định. Giá trần là giá thị trường. Trong trường hợp có nhiều người cùng đưa ra mức giá đụng trần, họ sẽ tự giải quyết bằng cách "oản tù xì".

- Chọn địa điểm đấu giá và thông báo: Nếu bạn thích "chơi nổi" thì có thể đứng đấu giá giữa các thị trấn và thành phố lớn; nhưng nếu bạn muốn bí mật thì vẫn có thể tìm một không gian hẻo lánh và thực hiện việc đấu giá qua các kênh chat riêng. Khi đến chỗ đấu, người phụ trách đấu giá thường sẽ treo lên các món đồ được đấu giá để mọi người biết thông tin rõ ràng về món đồ. Đồ *raid boss* mà! Có những món cả đời mới thấy lần đầu!

- Thực hiện việc đấu giá. Người phụ trách nêu mức giá khởi điểm đấu giá, giá đưa ra cho mỗi vòng đấu giá. Những ai tham gia sẽ đưa giá mua. Nếu như ai đó đưa ra mức giá mà 3 lần xướng tên không ai trả giá cao hơn thì món hàng thuộc về người đó. Chẳng hạn, người phụ trách có thể xướng lên: "Thần kiếm Soul Calibur, giá khởi điểm là 2 triệu (loại tiền đấu giá); giá tăng thêm mỗi lần chào mua là 1 triệu. Bắt đầu!". Sau đó, các mức giá chào, dựa trên qui tắc vừa đưa ra sẽ là 2 triệu, 3 triệu cho đến khi giá chào mua chạm trần giá thị trường và xử

bằng oản tù xì hay các chức năng tương tự mà game đó có.

Những ai tham gia cuộc đấu giá được nhiều cái lợi. Thứ nhất, họ được mua hàng với giá rẻ. Thứ hai, họ có thể dùng phần tiền được chia của mình sau cuộc đấu giá để trả cho món hàng mình mua. Vậy nên mới nói, hạ gục trùm đã vui khôn tả; tham gia đấu giá lại sung sướng vô cùng.

Người phụ trách đấu giá đến cuối cuộc đấu giá không thể không dùng máy tính để chia chính xác tiền thưởng cho mỗi thành viên. Tùy theo vai trò mà sẽ có người được nhiều hay ít. Những ai phụ trách canh (camp) trùm thường được phần nhiều nhất. Tiếp theo có thể là người nào cung cấp những vật phẩm để triệu hồi con trùm (không có trùm xuất hiện thì lấy đâu ra chiến lợi phẩm) hay những người đóng vai trò chính yếu như chịu đòn (tanker), hỗ trợ (buffer)... Nói chung, các qui tắc này nên được hình thành trên sự nhất trí chung của mọi thành viên trong đội để đảm bảo sự đoàn kết. Thông thường người tổ chức đấu giá cũng là một trong những người mạnh nhất xét về trang bị hay khả năng hạ trùm.

Mỗi khi ai đó nhận được tiền, người phụ trách sẽ bắt họ "biến" đi ngay. Để làm gì vậy? Vì có nhiều người đang chờ nhận phần trong khi cũng có những kẻ muốn nhận thêm phần nữa. Vì vậy, ai đã lãnh "lương" thì phải "biến" nhanh để dễ quản lý. Rồi mọi người lại tụ họp cho những chuyến săn trùm mới...

YÊN KHÊ

TÌM THỨC TRONG ẢO

Ngày xưa, "Trai khôn tìm vợ chợ đông, Gái ngoan tìm chồng giữa chốn ba quân". Ngày nay, nam thanh nữ tú, sau những căng thẳng vì công việc, lại bận rộn.. cày game để giải trí nên đã có người tự hỏi "Có nên tiện thể tìm luôn người yêu trên mạng hay trong thế giới game không nhỉ, khi mà không gian và thời gian giao tiếp với nhau trong game nhiều đến thế, làm gì chả ... phải lòng nhau?". Nên hay không chắc chắn là một câu hỏi rất khó trả lời, khó như đi tìm định nghĩa về tình yêu.

Hãy xem các nhà tâm lý nói gì về hiện tượng này, trước tiên là về những quy luật ảnh hưởng đến sự xuất hiện tình cảm hấp dẫn nhau của con người.

- Đầu tiên là "cự ly" ngắn. Sự hấp dẫn thường nảy sinh với những người mà ta gặp, có cảm tình, rồi được gặp thường xuyên. Hình ảnh thường xuyên này tạo thành các xung động nhắc nhớ liên tục, khiến người ta "quen hơi, bén tiếng" và dẫn tới động cơ muốn biết nhiều hơn về "người đó". Trong thế giới ảo, khoảng cách vật lý không còn ý nghĩa, "cự ly" giữa những người muốn gặp nhau luôn luôn là tối thiểu, bất cứ lúc nào họ cũng có thể gặp được nhau. Đặc biệt là với các game thủ 'ăn game, ngủ game", thời gian họ dành cho nhau (cùng nhau đi hành đạo, chat với nhau, cùng nhau chiến đấu,...) là rất nhiều, thì sự "quen hơi, bén tiếng" này nảy sinh rất nhanh.

- Thứ hai, là hiệu ứng "vô hình, vô danh". Rất dễ nhận thấy rằng, ngoài đời, vô số những mối quan hệ tiềm năng, (chứ chưa nói đến tình yêu, là thứ cảm xúc vô cùng tinh tế) bị loại ngay từ vòng đầu chỉ vì "cái mặt thấy ghét", hay "cái dáng thấy khó ưa". Trong hàng trăm người chúng ta gặp mỗi ngày, mắt ta lọc đi còn chừng vài người ta chấp nhận làm quen. Rõ ràng, chúng ta đã tự loại đi một số lớn có tiềm năng trở thành bạn thú vị chỉ vì hình thức bên ngoài của họ. Đã có trường hợp những bạn trẻ, sau khi cảm mến nhau trong thế giới ảo, cảm thấy không thể không gặp nhau, đã phải kêu trời "Giá như là ngoài thực thì chắc không bao giờ bắt chuyện với một người như thế!" sau khi hẹn hò gặp gỡ. Nếu như tình yêu thật bắt đầu từ mối thiện cảm về vẻ bên ngoài, từ ánh mắt, nụ cười, rồi mới tiến đến chia sẻ hứng thú, sở thích chung thì tình yêu "ảo" (nếu có thể gọi thế) lại có quá trình ngược lại, bắt đầu từ kết quả : từ ý nghĩ, từ chuyện trò, từ những điểm chung trong sở thích, quan niệm. Điều này dễ làm cho người ta có cảm giác tin tưởng nhau, và nhanh hấp dẫn nhau. Với một người "vô hình, vô danh" người ta dễ trải lòng hơn, dễ tâm sự hơn. Mức độ tin cậy càng cao thì lực hút sẽ càng cao, cơ hội nảy sinh những tình cảm giống như tình yêu (dù là ảo) càng dễ xuất hiện.

- Thiếu những thông tin xác thực về "người kia" lại tạo thành một hào quang bí ẩn, gây tò mò về họ. Đây cũng lại thêm một điểm gây chú ý, thúc đẩy người ta cố gắng tìm hiểu, giải đáp bí ẩn. Ngoài đời, không phải ai cũng thành công trong việc tạo cho mình một tấm màn bí ẩn và lãng mạn. Trong khi trong thế giới ảo (dù là đang sóng đôi hành hiệp trong game hay đối diện nhau trong box chat) thì việc buông vài câu "ăn nói nửa lời" để đối phương, dẫu không dại, cũng phải "nửa mừng, nửa lo" là việc quá đơn giản.

- Kết quả chung cuộc, tình cảm "ảo" tạo ra một hình ảnh (mà phần lớn là do mình nghĩ ra) mang nhiều tính chất lý tưởng. (Còn phải nói, là người mình chọn mà, kiểu gì cũng phải nhất.) Ảo tưởng về một hình ảnh "trên cả mong đợi", người trong cuộc rất dễ thốt lên "Không quan trọng anh/em là người thế nào. Chúng ta sinh ra là để cho nhau." Tiếc rằng, chiếc mặt nạ xinh đẹp của những mối tình ảo rất dễ rơi xuống khi mối quan hệ này được hai bên chuyển từ màn hình vào cuộc sống thực. Nguyên nhân không chỉ vì "anh/em chẳng như lời anh/em vẫn nói", mà còn vì con người thực tế không bao giờ có thể giống như hình mẫu chúng ta hình dung trong trí tưởng. Con người trong thế giới thực còn chịu vô vàn những yếu tố khác tác động đến và phản ứng những yếu tố này rất khác nhau.

Thực tế, tình yêu ảo cũng dễ nhận ra, bạn cũng luôn nghĩ đến người ấy, cũng hay ngẫm lại những điều người ấy nói, chờ đợi được chuyện trò, mong ngóng người ấy xuất hiện, thắc mắc nếu vài "on" không gặp nhau,... Tình

yêu "ảo" vì thế, chẳng mấy khác tình thật, thậm chí còn có những ưu điểm nhất định:

- Hình ảnh thật của bạn chẳng mấy quan trọng, nhất là đối với những bạn hơi thiếu tự tin về vẻ bên ngoài của mình. Bạn (nữ) chẳng cần quan tâm đến tỉ lệ 90:60:90 cho ba vòng, bạn (nam) cũng không phải lo lắng chưa vượt qua mức 1m75 của ai đó. Bạn thậm chí chẳng cần lo tốn vài tiếng trước cuộc hẹn hò, chẳng tốn tiền nước hoa, son phấn…

- Ngồi trong một góc êm ấm ở nhà mình, bạn có thể có người yêu ảo ở tận chân trời xa xôi hàng nghìn cây số.

- Bạn có thể chạm đến những đề tài mà trong cuộc sống thật bạn không có đủ can đảm nói ra. Có thể trải lòng mình mà không sợ bị chê cười, có thể thể hiện sự thông thái và tính hài hước mà không sợ bị hiểu lầm, mà lại có thể tìm được tri kỷ. Bạn không lo phải rơi vào tình trạng bị buộc trả lời ngay vì "người ta" đang chăm chú nhìn bạn chờ đợi. Bạn lúc nào cũng có thể "đi công tác vùng sâu, không có mạng" cho đến khi tìm ra câu trả lời, thậm chí có thể "tuyệt tích giang hồ" luôn.

- Bạn có thể "thăng hoa" một chút mà không sợ giọng nói hay ánh mắt của mình phản bội mình.

- Bạn vẫn có những cảm xúc thật, và sâu lắng như trong cuộc sống thật.

Nhưng tình yêu ảo có rất nhiều nguy cơ:

- Cảm xúc mà bạn nhận thấy trong thế giới ảo biến bạn thành nô lệ của ảo giác, của những điều bạn nghĩ ra chứ không phải là những điều có thật. Bạn bị ngộ nhận rằng chỉ có ở đó, trong thế giới với những người bạn, với tri kỷ vô hình đó, bạn mới tìm được cảm giác ấm áp của sự chia sẻ, an ủi, thấu hiểu. Và cứ thế, tình bạn thật, cuộc sống thật, những mối quan hệ thật (với tất cả xấu tốt của nó) bị bạn đẩy lui xuống hàng thứ yếu. Bạn tự đánh cắp của mình những cơ hội xây dựng một mối tình thực với tất cả cung bậc cảm xúc muôn màu và vô cùng độc đáo.

- Đối tượng bạn dành cho rất nhiều trìu mến rất có thể hoàn toàn không giống với hình ảnh mà bạn xây dựng nên trong trí tưởng tượng của mình. Đặc biệt là trong game, khi cả bạn lẫn "người ấy" đều ít nhiều chịu ảnh hưởng của các nhân vật mà các bạn đóng vai. Khi giao tiếp trong thế giới ảo, bạn không nhìn thấy nét mặt, ánh mắt, không nghe thấy tiếng nói, âm điệu, không nhìn thấy những phản ứng tức thời,… Bạn chỉ thấy, chỉ biết những gì "đối phương" muốn cho bạn thấy và biết, tức là bạn rất có thể không thấy khuyết điểm của họ. Nghiên cứu của các nhà tâm lý Anh quốc cho biết trong giao tiếp ảo, chúng ta chỉ có thể biết 3% về con người thật. Trong khi đó, qua những gặp gỡ thật, ngay cả khi không cần trao đổi bằng lời nói thì chúng ta vẫn có thể biết về đối phương đến 70%. Chúng ta biết rất nhiều qua ánh mắt, động tác, cử chỉ, thậm chí mùi hương.

- Luôn luôn có nguy cơ là đằng sau một cái nick hào hoa, với những lời nói, hành động gợi hình ảnh một trang quân tử lại là một "ông chú" bụng bia, hay ẩn sau hình ảnh một em gái lơ ngơ là những cái "móng đỏ",…

- Cảm xúc phát sinh từ tình ảo kéo bạn đến máy vi tính nhiều hơn, giữ bạn bên cạnh nó lâu hơn. Và nếu đã mê game, giờ đây lại có thêm một lực hút bạn vào thế giới ảo, khiến bạn nghiện nó nặng hơn.

(Đó là chúng ta còn chưa đề cập đến những game thủ đã đeo nhẫn ở ngón áp út bàn tay trái. Nguy cơ với những game thủ này còn lớn hơn nhiều.)

Vậy thì, nên hay không nên ?

- Không ai có thể khuyên bạn nên làm thế nào, mà chỉ có thể cảnh báo bạn những phù du của thế giới ảo.

- Nếu bạn cảm thấy tình cảm của bạn với đối tượng ảo đã đủ sâu nặng, hãy kiểm tra xem nó THỰC đến mức nào. Thử gọi điện thoại, hẹn gặp,… gì cũng được, miễn là phải hành động. Kết quả hoặc là bạn có thể tìm được một nửa mong đợi của mình, hoặc là bạn sẽ phải thất vọng. Nhưng dù thế nào thì bạn cũng đã quay về với cuộc sống thực. Hãy nhìn ngắm thật kĩ những khuôn mặt rạng ngời xung quanh, để không phải hối tiếc rằng "trên đường đời tấp nập, ta vô tình đã đi lướt qua" hạnh phúc của mình.

- Tìm THỰC trong ẢO là một hành trình đầy mạo hiểm. Cảm xúc thật không thể tồn tại mãi trong môi trường ảo. Gặp gỡ, cảm mến, mới chỉ là "đơm hoa", hành trình đi đến "kết quả" là hành trình chịu đựng vô vàn va đập của những tác động khác. Nắm chắc được tay nhau vượt qua những thử thách đó, tình yêu mới đến được bến bình yên. Đã có những tình yêu như thế. Biết đâu bạn cũng sẽ tìm được duyên của mình theo cách đó?

Thạc sĩ NGUYỄN THỊ THANH THỦY

"Dòng dõi" nhà NINTENDO DS

Đã từ rất lâu, kể từ thuở máy Game & Watch đầu những năm 1980, hãng Nintendo đã trở thành tên tuổi hàng đầu trong lĩnh vực sản xuất máy chơi game cầm tay. Suốt từ đó đến nay, trải qua các thế hệ máy Game Boy, Game Boy Color, Gameboy Advance..., Nintendo gần như là "ông vua" không có đối thủ trong thị trường chơi game cầm tay. Thậm chí đến ngày nay, khi đã có đối thủ rất đáng gờm là PSP của Sony, cùng những điện thoại chơi game tiên tiến (điển hình là iPhone của Apple), nhưng với thế hệ máy chơi game cầm tạy hiện tại của mình là Nintendo DS, hãng Nintendo vẫn nắm chắc được "ngai vàng" của mình. Trong bài viết này, chúng ra hãy cùng tìm hiểu đôi chút về "gia tộc" Nintendo DS cùng những "thế hệ" đã ra đời!

Chiếc DS mẫu tại E3 2004

THẾ HỆ ĐẦU TIÊN: DS "MẬP" (2004)

Cái tên Nintendo DS được hãng Nintendo nhắc đến lần đầu vào năm 2003 khi họ công bố sẽ giới thiệu một hệ máy chơi game mới vào năm 2004. Chiếc máy xuất hiện trước công chúng lần đầu là tại kỳ triển lãm E3 2004. Lúc này, thiết kế hình dáng máy vẫn còn trong giai đoạn mẫu thử nghiệm, nhưng những tính năng nổi bật của DS đã được Nintendo công bố: máy có hình dáng nắp gập, có 2 màn hình và đặc biệt, màn hình bên dưới có tính năng cảm ứng.

Chắc nhiều bạn đã biết cái tên "DS" nghĩa là gì. Nó là viết tắt của cụm từ "Dual Screen" (hai màn hình). Tuy nhiên, đó chỉ là cái tên hướng đến game thủ mà thôi. Chữ "DS" còn có một cái tên khác, hướng đến các nhà sản xuất game, đó là "Developer's System" (hệ thống của nhà phát triển). Cái tên này nói rõ ngụ ý của Nintendo, khi họ muốn cung cấp cho các nhà phát triển game một hệ máy mới lạ, phù hợp với những ý tưởng thiết kế game táo bạo, đột phá.

Tháng 11/2004, máy Nintendo DS "xuất quân" đầu tiên tại thị trường Mỹ sau đó là đến Nhật (tháng 12), Úc (tháng 2/2005) và Châu Âu (3/2005). Hình dáng của Nintendo DS bản chính thức thay đổi khá nhiều so với bản mẫu mà Nintendo giới thiệu hồi E3. Chiếc máy có vẻ to hơn, chắc chắn hơn và lớp vỏ chỉ có một màu nhất quán chứ không xen kẽ xám-đen như phiên bản mẫu. Đây được xem là thế hệ máy DS chính thức đầu tiên. Máy có trọng lượng 300g, với kích thước là 148.7mm x 84.7mm x 28.9mm. Ở thế hệ đầu tiên này, DS chỉ có một màu duy nhất là màu xám bạc.

Thế hệ đầu tiên: DS "mập"

THẾ HỆ THỨ 2: DS LITE (2006)

Ngay từ khi ra đời, DS đã gặt hái thành công rực rỡ. Cho đến cuối năm 2005, trên toàn thế giới đã có gần 14,5 máy DS được tiêu thụ. Không tự mãn trước thành công này, hãng Nintendo bắt đầu chiến dịch "làm mới" đứa con cưng của mình bằng cách công bố phiên bản DS mới vào ngay đầu năm 2006. Phiên bản mới được mang tên DS Lite, được thiết kế lại nhỏ hơn, nhẹ hơn hẳn so với thế hệ DS đầu. Cũng từ lúc này, giới game thủ đã gọi chiếc DS đầu tiên là DS "Fat" (hay DS "mập") để so sánh với hình dáng "mi-nhon" của DS Lite. Về tính năng và sức mạnh chơi game, DS Lite hoàn toàn không khác gì DS "mập", ngoài trừ những thay đổi về ngoại hình. DS Lite có vỏ được làm bằng nhựa bóng, màu nút bấm tiệp với màu vỏ. Đúng như tên gọi, kích thước của DS Lite nhỏ hơn hẳn DS "mập", với thông số: 133mm × 73.9mm × 21.5mm. Máy cũng nhẹ hơn nhiều so với thế hệ đầu với chỉ 218g.

Máy DS Lite

DS Lite (trái) có màn hình sáng hơn hẳn DS "Fat"

Không chỉ vậy, thế hệ DS Lite còn có những cải tiến khác tạo nhiều thuận lợi cho người chơi. Chẳng hạn vị trí các nút chức năng (như nguồn) và micro được thiết kế lại, bút stylus dài hơn, màn hình sáng hơn và đặc biệt là thời gian dùng pin lâu hơn (do bộ xử lý ứng dụng công nghệ sản xuất mới, nhỏ hơn bộ xử lý trong DS cũ). Với DS Lite, hãng Nintendo cũng bắt đầu giới thiệu nhiều kiểu màu vỏ máy khác nhau. Cho đến nay, đã có đến… 12 loại màu vỏ khác nhau cho DS Lite, giúp các game thủ cả nam lẫn nữ thoải mái lựa chọn màu mình thích, thay vì chỉ màu xám đơn điệu như của DS "mập" cũ.

Các loại màu khác nhau của DS Lite

Kể từ đời DS Lite, máy DS không lựa chọn nơi "xuất quân" tại Mỹ nữa mà ra mắt đầu tiên tại Nhật Bản. Máy được bán tại đây vào tháng 3/2006 và 3 tháng sau phát hành trên khắp thế giới. Kể từ khi DS Lite xuất hiện, sự thành công của DS không chỉ dừng lại ở 2 chữ "rực rỡ" nữa mà phải nói là "vũ bão". Cho đến cuối năm 2008, khi Nintendo lại rục rịch giới thiệu đời DS thứ 3, toàn bộ doanh số Nintendo DS trên toàn thế giới đã đạt đến hơn 96 triệu máy. Đến lúc này, doanh số DS đã bỏ ra xa đối thủ trực tiếp là Sony PSP (chỉ mới đạt 56 triệu bản hồi tháng 8 năm nay).

THẾ HỆ THỨ 3: DSI (2008)

Chưa đầy 2 năm sau khi tung ra DS Lite, Nintendo lại gây bất ngờ khi giới thiệu tiếp đời DS thế hệ thứ 3. Thế hệ mới này có tên là Nintendo DSi. Về hình dáng, DSi không khác nhiều so với DS Lite, với kích thước 137mm x 74.9mm x 18.9mm. Nghĩa là DSi dài hơn nhưng mỏng hơn một chút so với DS Lite. Máy nặng 214g, nhẹ hơn chút xíu so với 218g của DS Lite. Điểm cải tiến nổi bật nhất của DSi chính là máy có thêm 2 camera nhỏ, một cái ở mặt ngoài, một cách nằm trên bản lề ngay giữa 2 màn hình bên trong. Cả 2 camera có độ phân giải 0,3 megapixel và phục vụ cho việc chơi game cũng như giúp các game thủ chụp hình bất cứ lúc nào tùy thích, như các điện thoại di động có tích hợp camera vậy.

Máy DSi

Một thay đổi quan trọng khác của DSi là máy đã từ bỏ khe cắm thẻ game Gameboy Advance, khiến người chơi chỉ có thể chơi game GBA bằng cách tải game từ mạng. Thay vào đó, DSi bổ sung thêm khe đọc thẻ SD, giúp người chơi dễ dàng sao lưu và chia sẻ những hình ảnh mình chụp bằng DSi. Ngoài ra, những thay đổi khác gồm có nút nguồn chuyển từ dạng trượt sang dạng bấm, màn hình lớn hơn (3,25 inch so với 3 inch của DS Lite) độ sáng có 5 cấp so với 4 cấp của DS Lite. Tuy nhiên, thời lượng pin của DSi kém hơn DS Lite, giảm từ 15-19 giờ chơi xuống còn 9-14 giờ.

DSi (trái) có màn hình lớn hơn và có thêm camera so với DS Lite.

Nói thêm về tên gọi, một lần nữa DSi mang đến 2 ý nghĩa trong tên của mình. Thứ nhất, chữ "i" chính là "eye" (mắt), tức là 2 chiếc camera của máy. Ý nghĩa thứ hai, chữ "i" này chính là ngôi xưng "I" (tôi) trong tiếng Anh. Nó mang cùng ý nghĩa với hai chữ "ii" trong tên của hệ máy Wii là biểu thị hình dáng con người. Wii có 2 chữ "i", mang ý nghĩa kết nối nhiều người chơi, còn DSi chỉ có 1 "i", tức hướng đến những người chơi game cá nhân.

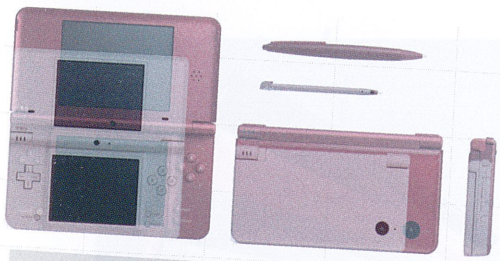
DSi ra mắt tháng 11/2008 tại Nhật Bản, và xuất hiện tại các thị trường còn lại vào tháng 4/2009. Tính đến lúc này, DSi góp vào tổng doanh thu của toàn bộ "đại gia đình" DS thêm gần 11 triệu máy nữa.

THẾ HỆ THỨ 4: DSI XL/LL (2009)

Mới đây, hãng Nintendo lại tiếp tục làm giới game thủ DS xôn xao khi tiếp tục giới thiệu thế hệ DS mới. Đây có thể được xem là một phiên bản khác của thế hệ DSi. Mang tên DSi XL (LL tại Nhật Bản), đây là chiếc máy DS to nhất từng được Nintendo sản xuất. Nó có kích thước 161 x 91,4 x 21,2 mm, to gấp 1.61 lần so với DSi và 1,48 lần so với DS Lite. DSi XL có trọng lượng 314g, nặng nhất trong tất cả các dòng DS tính đến nay.

Máy DSi XL/LL

Máy lớn hơn, nên màn hình trên DSi XL cũng lớn hơn hẳn: 4,2 inch (so với 3 inch của DS Lite và 3,25 inch của DSi). Thêm vào đó, bên cạnh bút stylus truyền thống gắn trong máy, DSi XL có thêm một bút nhập dữ liệu (stylus) thứ 2 bên ngoài, có hình dáng to mập hệt như một chiếc bút máy, giúp người chơi thoải mái hơn khi sử dụng. Ngoài kích thước, DSi XL không có thêm đổi mới nào về tính năng và thiết kế. Thời gian pin của máy được Nintendo hứa hẹn là dài hơn DSi, với tổng thời gian chơi có thể đạt 13-17 giờ (tất cả thời gian chơi của các máy đều được đo ở độ sáng thấp nhất).



DSi XL lớn hơn hẳn DSi

Cho đến khi bạn đọc bài viết này, thì DSi XL đã ra mắt tại Nhật Bản (mang tên DSi LL) ngày 21/11. Lịch phát hành cho các thị trường còn lại vẫn chưa được Nintendo công bố, có thể là đầu năm 2010.

Có thể nói, càng tung ra nhiều thế hệ máy DS, hãng Nintendo càng gặt hái nhiều thành công và tiền bạc hơn nữa. Cho đến lúc này, doanh số của toàn bộ các đời máy DS đã đạt đến hơn 113 triệu máy toàn cầu. Chắc chắn Nintendo sẽ không ngừng lại ở đây mà sẽ còn tiếp tục nâng cấp chiếc máy game cầm tay của mình nữa. Chúng ta hãy cùng chờ xem rồi đây sẽ còn những thế hệ DS nào "chào đời" nữa, hay là sẽ có một máy game cầm tay hoàn toàn mới sẽ sớm ra mắt?

PHƯƠNG MAI

"Sao bạn biết mình là con gái?"

Một nam game thủ đã chia sẻ với Thế Giới Game về kinh nghiệm chơi game online cùng nữ giới.

Cộng đồng trò chơi trực tuyến (game online, GO) ngày nay đa dạng với nhiều GO khác nhau thuộc nhiều thể loại. Đi cùng điều đó là hiện tượng giới nữ chơi game - không còn lạ với mọi người nữa . Nhất là những game mang tính "giải trí", "nghệ thuật"; nghĩa là có hình ảnh dễ thương và cách điều khiển tương đối đơn giản như: Audition, Boom v.v. Thậm chí cả những game mang tính "bạo lực cấp cao" như Cross Fire cũng có không ít "mắt phượng mày ngài" tham gia. Có lần tại một tiệm net ở Hà Nội, có một cô gái đang ngồi bắn Cross Fire sau khi "die" một cách bất ngờ thì buột miệng "uầy" một tiếng, mọi người nhìn vào cảm thấy vui vui và có một tí gì đó lạ lạ!

Tuy nhiên, thực tế trên GO không thiếu "hiện tượng giả gái" của các "kiều nữ có râu". Mục đích "giả gái" rất đa dạng: để khỏi bị tấn công khi "hành tẩu giang hồ", để có thể "kiếm" được ít vật phẩm game của các "đại gia" háo sắc...

Đến đây, vấn đề của game thủ chân chính bắt đầu lộ diện rõ ràng. Làm sao phân biệt được con gái thật để khỏi bị dụ dỗ do "nhẹ dạ, cả tin"?. Thế giới ảo hiện nay đã dần được xem như một xã hội thực sự. Chuyện "iu" (yêu) qua game không ít. Và nếu như ta "iu" nhầm một "nàng" có râu thì thật không vui.

Qua một thời gian dài cùng tồn tại với hiện trạng thật giả lẫn lộn, một thời gian dài bôn ba lăn lóc qua các hàng net lớn, nhỏ khác nhau, tôi có một vài phương pháp để nhận biết những game thủ nữ chân chính. Tuy nhiên, chỉ là những "dấu hiệu nhận dạng" mà thôi, nên cũng vẫn có khi sai lầm, chỉ tiếc là thường thì không lầm nhiều lắm.

Những dấu hiệu của phái đẹp

- Không tự tiện làm quen với bất kỳ ai gặp vu vơ trên đường chơi game.

Trong giới DotA Allstar VN gần đây có một gương mặt mới và đã được tôi xác nhận là con gái thật sự sau khi gặp cô ấy ngồi gác chân lên bàn máy tính ở tiệm net. Và đặc biệt là cô không hề chat trong game, trừ khi chat để "bắt combat" và cũng không kết bạn qua mạng để gặp lại lần sau.

- Không hỏi xin những món đồ thực sự quý giá nếu không có một tí quan hệ thân thuộc với người "bị xin"

Điều này có lẽ là do tự trọng của những gamer nữ, thường là như thế.

- Sau những trận chiến online hoặc sau những "lỗi lầm" của bạn, tất cả đều được đánh giá là "không thể dung tha" hoặc "rất khó bỏ qua"

Tôi từng bị một gamer nữ giận đến 3 tháng chỉ vì lỡ dại đi luyện cấp chung với một cô gái khác trong khi chỉ có 2 người.

- Gamer nữ không "ti toe" khắp chốn rằng "mình là con gái"

Có lẽ họ muốn được đối xử bình đẳng trong xã hội game mà mình tham gia.

- Gamer nữ thường chơi game kèm những việc khác

Nữ giới vừa chơi vừa chat, nghe nhạc. Dĩ nhiên gamer nam cũng thế, nhưng họ tập trung và tâm huyết vào game nhiều hơn là các gamer nữ. Thường xảy ra tình trạng treo máy (AFK) dài hạn của các tài khoản do nữ giới điều khiển trong game.

Gamer nữ chat nhiều hơn gamer nam "bình thường". Có những gamer cũng chửi thề, cũng làm loạn kênh chat. Nhưng nếu chú ý, từ ngữ của họ đều có chút đặc biệt mà mỗi người có một cảm nhận khác nhau.

- Ít khi chơi qua đêm nếu không vì một vài trường hợp đặc biệt là phải làm gì đó trong đêm.

Những dấu hiệu phái "giả đẹp"

- Làm quen với tất cả những người có thể "tài trợ" chút ít cho mình

Mục đích chính của họ khi giả gái là để được "ưu tiên và tài trợ" theo đúng tinh thần Lady First (ưu ái nữ giới) của các game thủ lịch sự và tinh thần "háo sắc" của game thủ nam.

- Xin đồ và xin giúp đỡ khá thường xuyên,

Những "nữ" này ít khi chịu khó đi làm nhiệm vụ hay đi săn một mình mà thường làm cùng một anh chàng khác tương đối mạnh mẽ.

- Không "thù" dai

Sau khi đánh nhau, gây gổ um sùm. Nếu bạn nhận lỗi thì thường phải có bồi thường và sẽ được bỏ qua nếu sau này bạn chịu khó chú ý chăm lo một tí.

- Thường tự giới thiệu tên "nữ tính"

Các "nữ" này luôn nói rõ mình là con gái dù có quen thân hay không. Đây là chiêu "sàng lọc đối tượng".

- Tâm huyết với game

Thường họ chơi 2 tài khoản và bạn chỉ biết được tên tài khoản nữ mà thôi. Tài khoản và nhân vật kia sẽ được "giấu kỹ " hoặc được giới thiệu là anh hoặc em trai.

- Chat chit khá nhiều

Rất ít khi chửi nhau và thường thì chat theo kiểu "whisper" (thì thầm, chat riêng) để dễ dàng tạo ra không gian riêng.

- Hay chơi đêm

Những "nữ" này chơi đêm nhiều hay không thì không thể chắc chắn, nhưng thường thì khoảng 70% - 80% là như thế.

Khi nữ giả trai

Trên đây là những "dấu hiệu nhận dạng" để các bạn không nhầm với tình trạng gamer giả gái. Tuy nhiên có lẽ nên nói ngược lại về một vài "tình huống" ít xảy ra. Tình trạng gamer nữ chơi những nhân vật nam. Có nhiều lý do như mới chơi game, hoặc chọn nhân vật nam vì tính "thẩm mỹ"; hoặc cũng có thể chơi bằng account của người khác... Ở một vài trường hợp, nguyên nhân là do cấu trúc của game (chẳng hạn những game, mỗi nhân vật rNPC có giới tính riêng và không thể thay đổi). Cách để phân biệt căn bản cũng là những cách tôi đã đề cập ở trên. Xin lưu ý là những điều này chỉ mang tính nhận xét và chỉ nên ứng dụng trong những game nhập vai.

Đây có thể được xem là một bài nhận xét về "tính cách chung" của gamer, nên sẽ có những "tính cách riêng" ở một vài trường hợp. Nhân tiện cũng nói thêm một tí về một câu chuyện có thật. Trước đây tôi vào một tiệm net ở Quận 10 và gặp một "Mỹ Nữ Chinh Đồ" do chính nhà phát hành tuyển chọn qua hình ảnh gửi về. "Mỹ Nữ Chinh Đồ" mà tôi gặp: tóc ngắn, ngồi AFK Chinh Đồ, chơi DotA Allstar, nói tiếng lóng... như điên và mép lún phún râu!

HOÀNG PHƯƠNG

Luyện tiếng Anh với Scrabble

Một trò chơi giúp người chơi học thêm nhiều từ tiếng Anh mới.

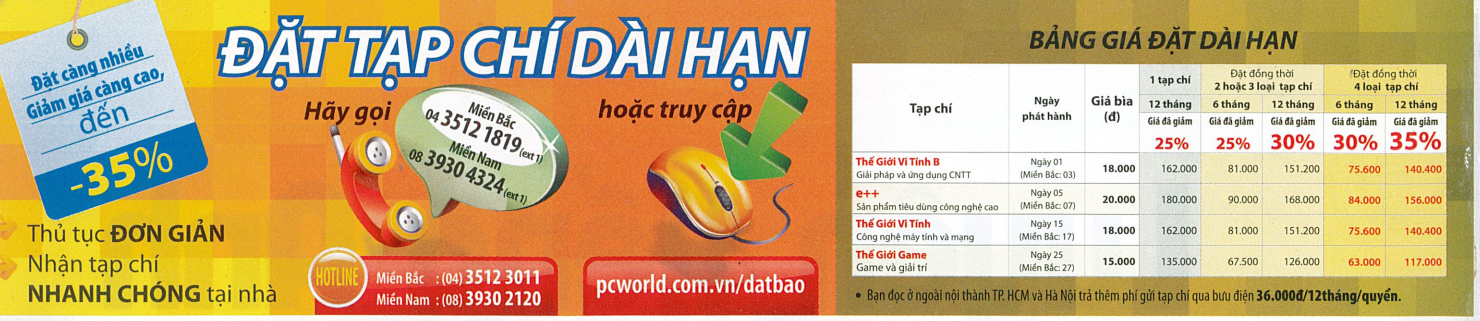
Theo www.scrabble.com, cha đẻ của trò chơi từ vựng (word game) này là một kiến trúc sư thất nghiệp ở Mỹ. Giữa thời kỳ khủng hoảng kinh tế 1929-1933, Alfred Mosher Butts sau khi bị sa thải đã tìm niềm vui trong game và ngôn ngữ. Tuy nhiên, ông không thích các trò chơi dựa trên xúc xắc vì quá may rủi cũng như các trò chơi cờ đòi hỏi nhiều kỹ năng và cân não. Rồi thì một trò chơi ngôn ngữ mang tên Lexico đã chào đời. Nhưng Lexico và nhiều trò chơi khác đã bị nhiều hãng game từ chối phát hành. Năm 1933, Butts loé ra ý tưởng kết hợp các chữ cái theo hình dáng ô chữ (crossword) trên bàn cờ. Rồi Lexico biến thành Anagrams, Criss-Cross rồi Criss-Crosswords.

Nhưng, những game trên đều bị từ chối cấp bằng sáng chế cũng như phát hành.

Đấy chưa phải là tuyệt vọng. Năm 1948, James Brunot – một trong những người mua Criss-Cross chơi đầu tiên – đã đặt niềm tin vào khả năng thương mại hóa trò chơi này. Brunot và Butts đã hợp tác. Brunot sản xuất ra các bộ game; Butts được hưởng tiền bản quyền từ mỗi bộ game bán được. Ngày 1/12/1948, trò chơi này đã được cấp bản quyền. Sau đó, trò chơi này được đổi tên thành Scrabble – thương hiệu này được đăng ký ngày 16/12/1948. Từ đó, Scrabble không ngừng phát triển và trở thành bộ trò chơi phổ thông trong toàn cộng đồng nói tiếng Anh trên thế giới.

Cách chơi của Scrabble khá đơn giản. Bạn tạo ra các từ bằng cách sắp xếp các chữ cái mà mình bốc được lên bàn. Trên mỗi chữ cài có khắc số điểm của chữ cái đó. Tuỳ trường hợp, nếu từ mà bạn tạo ra đi qua các ô nhân đôi điểm của chữ cái, nhân ba điểm của chữ cái hay nhân ba điểm của từ ... thì từ đó sẽ "ghi" được số điểm lớn. Đến khi bốc hết các thẻ chữ, người chơi nào có tổng điểm được ghi nhận qua các lượt đi sẽ chiến thắng. Với mỗi trận Scrabble, người chơi sẽ nhất trí chọn 1 từ điển làm chuẩn về từ vựng.

Một giải đấu Srabble phong trào tại Sở KHCN TP. HCM



BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**

Tuy nhiên, vẫn tồn tại khá nhiều điểm rắc rối mà nếu chưa quen luật, các game thủ mới chơi sẽ không ngừng thắc mắc dẫn đến cãi vã kiểu như "Tại sao con mã trong Cờ Tướng có nước cản mà trong Cờ Vua không có?" Nhưng đó là thời của các bàn cờ Scrabble chơi trên bàn trong đời thực. Ngày nay, có rất nhiều phiên bản Scrabble trên máy tính PC, console, thiết bị cầm tay và trên Internet. Hệ thống máy tính luôn có từ điển chuẩn của Scrabble. Người chơi có thể đi thử 1 từ nào đó và nhấn "OK". Nếu từ đó không có trong từ điển, hệ thống sẽ không cho bạn đi nước đó.

Trò chơi Scrabble 2007 do Ubisoft phát hành vừa cho phép chơi với nhiều đối thủ máy đồng thời hướng dẫn và cho người chơi xem lại những trận đấu kinh điển của các cao thủ Scrabble tại các giải đấu lớn trên thế giới. Trên Sony PSP cũng có Scrabble: bạn có thể chơi di động tùy thích. Hoặc bạn có thể gia nhập vào Scrabble Worldwide trên www.facebook.com. Điều thú vị là bạn có thể chơi cùng lúc với nhiều người và chơi theo thời gian rảnh rỗi của mình. Với các đối thủ là người thật, bạn sẽ học hỏi được nhiều từ thú vị như "zooid", "pya", "enow" trong khi vừa chơi vừa giao lưu.

Nhiều người nghĩ rằng phải thật giỏi tiếng Anh mới chơi Scrabble được. Suy nghĩ đó thật sai lầm. Nên nhớ Scrabble là 1 trò chơi, 1 loại cờ nên nó sẽ không để các chú "mọt sách" thắng cuộc. Game chú trọng vào cách chọn từ và đặt các thẻ chữ. Đôi khi bạn chỉ cần đặt 1 từ 2 chữ cái nhưng có thể chặn đối thủ ăn các ô điểm quan trọng. Không nhất thiết bạn phải biết những từ phức tạp 4, 5 âm mới có thể chiến thắng. Một người nắm vững các từ 2 chữ cái như "to", "at", "in" vẫn có thể chiến thắng. Scrabble như các game khác cũng có đầy đủ các kỹ thuật tấn công và phòng thủ. Một vốn tiếng Anh dồi dào có thể giúp bạn tự tin hơn khi vào cuộc. Nhưng chỉ có kỹ thuật chơi tốt mới giúp bạn ăn nhiều điểm và chiến thắng.

TÔ QUỲNH

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:** pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:** http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

DEC - Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh 58, 59
GAMES CENTER 57
HALO ..... Bìa 2
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 56
MIMI 6
NOKIA 3, 15, 17
NUMBER 1 21
OXY 43
PC World Vietnam ..... Bìa 3, 11
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VIETTEL - Công Ty Viễn Thông 25
VNPT 1
XGAME - Cửa hàng Xgame 7

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

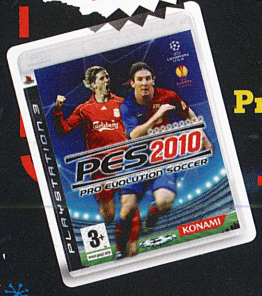
Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Sản Phẩm Mới

PS3-SLIM
+ Đĩa Pro Evolution Soccer 10

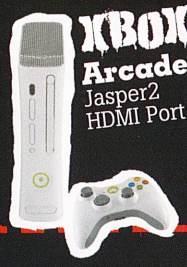
TẶNG 5 Games mini

HDD 120GB
- Chứa hơn 10 Phim HD
- Nhanh hơn... lưu trữ nhiều hơn



Game PS3: Pro Evolution Soccer 10 Đã có tại HALO

Tặng Remote Universal trị giá 350.000 đ



XBOX360
Arcade
Jasper2
HDM Port

TẶNG 3GAME

PLAYSTATION 2

TẶNG 40GAME

DSi

Mua trọn bộ R4+2GB

Tư vấn chiến lược, cung cấp, lắp đặt cho các hộ kinh doanh mở phòng Games PS3, Xbox360 với giá cực tốt.

Hàng Mới

XBOX360
Elite Jasper

HDD 120GB
HDMI Port

TẶNG 3 GAME

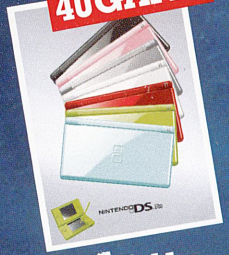
TẶNG 2 game

PSP-GO
16GB

Xem danh sách chi tiết gần 200 games tại website: www.haloshop.vn

Sản Phẩm Mới

TẶNG 40GAME



DSi Lite
Mua trọn bộ R4+2GB

PSP 3000
Phiên Bản Mới Nhất

TẶNG
Thẻ 1GB mở khóa kèm theo

WII
Phiên Bản Tiếng Anh

TẶNG 3GAME

Xem hàng mới,
và các dịch vụ đổi game - đổi máy tại website:
www.haloshop.vn

HALO SHOP
www.haloshop.vn

82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 3914 1494 - 3821 8361
Email: sales@haloshop.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Không của riêng ai

e++

Số đầu tiên 05/11/2009 đã phát hành trên toàn quốc

THẾ GIỚI VI TÍNH - e++ : THÔNG TIN - TƯ VẤN VỀ SẢN PHẨM TIÊU DÙNG CÔNG NGHỆ CAO

Ấn phẩm mới của Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam. Phát hành ngày 5 hàng tháng.

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-05-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin.

GIGABYTE™

GPU GAUNTLET™ Sorting

- Hiệu năng mở rộng tối đa
- Hiệu quả tản nhiệt được tối ưu
- Cấp nguồn được tối ưu

Unique Technology from GIGABYTE
Ultra Durable™ VGA
2oz Copper PCB
Japanese Solid Capacitor
Tier 1 Samsung / Hynix memory
Ferrite Core(Metal) Choke
Lower RDS(on) MOSFET

10%-30% Khả năng ép xung
10%-30% Thất thoát điện năng
5%-10% Nhiệt độ GPU

HIỆU NĂNG HÀNG ĐẦU, TỐC ĐỘ KINH KHỦNG, LINH KIỆN CỰC TỐT

GV-N26SO-896I

Super OverClock series
GPU Gauntlet™ Sorting technology

> Powered by NVIDIA GeForce GTX 260 GPU
> Super Overclock: 680(STD:576)/2500 MHz
> GPU Gauntlet™ Sorting process tehcnology
> Ultra Durable VGA high quality components
> 896MB/448-bit GDDR3 memory
> 25% performance boost over standard GTX260 graphics card
> 3% better performance than standard GTX 275 graphics card

GV-N275SO-18I

Super OverClock series
GPU Gauntlet™ Sorting technology

> Powered by NVIDIA GeForce GTX 275 GPU
> Super Overclock: 715(STD:633)/2520 MHz
> GPU Gauntlet™ Sorting process tehcnology
> Ultra Durable VGA high quality components
> 1792MB/448-bit GDDR3 memory
> 9% performance boost over standard GTX275 graphics card
> 3% better performance than standard GTX 285 graphics card

Nhà phân phối :

MicroStar
your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

Các đại lý:

TP.HCM:		**Đà Nẵng:**		**Daklak:**		Việt Tiến B	061 3821108
Vi tính Phong Vũ	08 39330186	Phi Long	0511 3816000	Quang Anh	0500 3815123	Anh Nhân	061 3816880
Hoàn Long	08 39250898	GCC	0511 3653060	TS894	0500 3857585	**Cần Thơ:**	
Thành Nhân	08 39250259	**Quảng Ngãi:**		**Đà Lạt:**		TTDT Tin Học ĐH Cần Thơ	0710383875
Sáng Tạo	08 39255406	MHQ	055 3825894	Song Tùng	063 3520901	Minh Trí	0710 3730055
Hợp Nhất	08 39252367	Phước Tín	055 3836287	Điện máy SG-ĐL	063 3815914	Á Châu	0710 3832022
Nova	08 39253863	**Qui Nhơn:**		**Vũng Tàu:**		**Vĩnh Long:**	
Compro	08 39250448	Vi Tính Qui Nhơn	056 3822803	Trần Lộc	064 3751000	Quốc Huy	070 3828889
Thiên Phúc	08 39255309	**Nha Trang:**		Toàn Cầu	064 3540069	Đỗ Gia	070 3825525
Lê Phụng	08 39290607	NIT	058 3872436	Phạm Vũ	064 3530053	**Long Xuyên:**	
Khánh Thảo	08 38342729	Đỗ Phan	058 3560838	Khách Đế	064 3571684	T&D	076 3923666
		Sao Kim	058 3510885	**Biên Hòa:**		**Tiền Giang:**	
				Mai Phương	061 3917999	Thuận Đức	073 3878703

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.